WARBREEDS • CROC • TONE REBELLION • INCUBATION • I-WAR • M1 TANK PLATOON • GOLDEN GATE • FIGHTING FORCE • UPRISING • GREAT BATTLES OF CAESAR • iF22 v.5

ΔΥΟ ΜΕΓΑΛΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΙ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 96 ΙΟΥΝΙΟΣ 1998 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.





Επιμέλεια CD-Media Art Dept.
Unreal
Digital Extremes
EPIC
www.unreal.com

Προϊόντα από το μέλλον ΤΩΡΑ!

Total3D 128V

Μηχανή γραφικών
- NVIDIA RIVA 128
- 128-bit μηχανή γραφικών και interface μνήμης
- Ενσωματωμένο RAMDAC 230 MHz
- 32-bit hardware VGA core
- Υποστήριξη VBE 2.0

Τεχνολογία μνήμης
- 4 MB SGRAM
- 10 MHz interface
- Χαμηλή latency (υψηλής ταχύτητας τυχαία προσπέλαση)

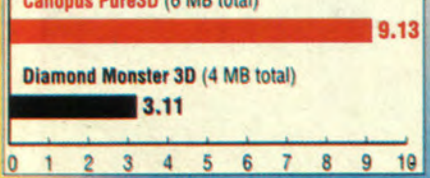
Συνδέσεις TV-Out και Video-In

3 χρόνια εγγύηση





3D WINBENCH 97
LARGE TEXTURES SCENE®



Pure3d
Για το γνήσιο Gamer

Με το Direct3 D, το Glide ή το OpenGL, οι πιο hot τίτλοι παιχνιδιών θα έχουν την καλύτερη δυνατή ταχύτητα και ποιότητα, χάρη στην επιτάχυνση 3Dfx. Με το πλήρες σύνολο χαρακτηριστικών της, τα φιλικά προς το χρήστη utilities και τον εξαιρετικό σχεδιασμό της, η Pure 3D είναι ο ισχυρότερος διαθέσιμος επιταχυντής 3Dfx.

- Κάρτα γραφικών 3DFx's Voodoo
- Λειτουργεί με κάρτες γραφικών VGA.
- Πλήρες 3D rendering και filtering
- 4MB μνήμης, αφιερωμένης στα textures **(σύνολο 6 MB)**
- Σύνδεση TV-Out

3 χρόνια εγγύηση

6MB MEMORY

TV Out For Big-Screen Gaming

POINT Computer Ltd. Ερυθραίας 51, Πολύγωνο ΤΚ 11364 ΑΘΗΝΑ Τηλ.: 8813935 - 8834769 FAX: 8829524

EDITORIAL

Γνωρίζω πολύ καλά ότι ορισμένοι εξ υμών βρίσκονται "στην τσίλια" για να εκδράμουν στις ελληνικές νήσους και άλλες παραθαλάσσιες περιοχές, αφήνοντας εμάς, τους πτωχούς πλην τίμιους συντάκτες του "PC Master" να καψαλιζόμαστε στους αφόρητους καύσωνες της πρωτεύουσας. Ενα έχω να πω: Αιδώς, Αργείοι! Ετσι, χωρίς τύψεις, μας αφήνετε μόνους κι έρημους; Περιμένετε τουλάχιστον τον Ιούλιο να φύγουμε όλοι μαζί. Τι άπονοι αναγνώστες είστε εσείς...

Γνωρίζω επίσης πολύ καλά ότι εκεί όπου είστε έτοιμοι να καταπλεύσετε πιθανότατα δεν υπάρχουν υπολογιστές (αυτούς συνήθως τους αφήνουμε σπίτι, μαζί με τις έγνοιες, τις σκοτούρες και το πλυντήριο πιάτων). Ετσι, έχετε ελάχιστες πιθανότητες να απολαύσετε τα ανεπανάληπτα γραφικά του Forsaken, ενός από τα πιο απολαυστικά DOOM-clones της σύγχρονης ιστορίας. Ενα παιχνίδι που αποδεικνύει ότι, όταν οι εταιρίες θέλουν, μπορούν. Οταν δεν μπορούν, σημαίνει ότι δεν θέλουν. Αουιιαεαοοοοουουοααα! Αυτή η "πρόταση" ήταν η μόνη που κατάφερα να προφέρω όταν πρωτοαντίκρισα τα γραφικά του παιχνιδιού. Αν δεν θέλετε να καταντήσετε σαν και μένα, να σας τσακώσει δηλαδή η μητέρα σας (η γυναίκα σας, η φίλη σας) με απλανή έκφραση και το στόμα ανοιχτό και γίνετε ρεζίλι, μη δείτε αυτό το παιχνίδι. Αν το δείτε, μην πείτε ότι δεν σας προειδοποίησα.

Με το Mundial προ των πυλών το "PC Master" ετοίμασε ένα εκτενές αφιέρωμα στα football games, έτσι ώστε έπειτα από κάθε ματς με το οποίο πωρώνεστε να πλακώνετε τον υπολογιστή και να βγάζετε το άχτι σας. Είναι οπωσδήποτε καλύτερη τακτική από το να βαράτε την αδελφή σας. Δεν πειράζει που δεν συμμετέχει η Ελλάδα στο πραγματικό Mundial. Εσείς μπορείτε να βγάλετε τη χώρα μας Πρωταθλήτρια Κόσμου!

Ο Clans Due Pedersen, διευθυντής πωλήσεων Ευρώπης για τα προϊόντα της Electronic Arts, μιλά αποκλειστικά στο περιοδικό μας για την αγορά των παιχνιδιών, για τα hits της επόμενης σαιζόν, για τη διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού για... - τέλος πάντων για πολλά ενδιαφέροντα μίλησε ο άνθρωπος, καλό θα είναι να τον λάβουμε σοβαρά υπόψη...

Στο τεύχος του "PC Master" που κρατάτε στα χέρια σας ξεκινά ένας μεγάλος πρωτότυπος διαγωνισμός με πλούσια δώρα. Ο διαγωνισμός θα συνεχιστεί και στο επόμενο καλοκαιρινό τεύχος, αλλά μέχρι εκεί. Μετά θα ανακοινώσουμε απλά τους τυχερούς νικητές. Γι' αυτό μην το καθυστερείτε και μην το αμελείτε - το γοργόν με χάρη τρέχει (ουπς! κάπως αλλιώς δεν είναι αυτή η παροιμία;)!

Σε όσους ετοιμάζονται να εκδράμουν, καλή διασκέδαση - τυχεράκηδες! Για όσους μένουν, υπομονή: Θα γυρίσει ο τροχός, θα γελάσει κι ο φτωχός (πλην τίμιος αναγνώστης/συντάκτης)!

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΛΟΓΙΑ



42 Συνέντευξη
Συζήτηση εφ' όλης της ύλης με διευθυντικό στέλεχος της Electronic Arts.



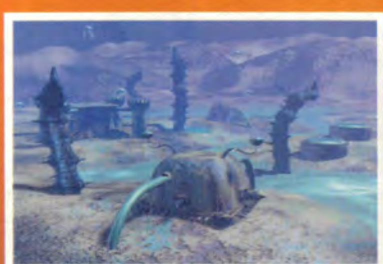
68 Football Games
Αφιέρωμα στους καλύτερους... προπομπούς του νέου Mundial!



170 Emulators' Corner
Η γωνιά των κάθε λογής εξομοιωτών άλλων υπολογιστικών συστημάτων στο PC.

GAME CLUB











82 Forsaken
Ασύλληπτα γραφικά σε ένα παιχνίδι δράσης που θα αφήσει εποχή.



88 Starship Titanic
Με τη σφραγίδα του μεγάλου Douglas Adams.



126 Supremacy
Real-time στρατηγική παρέα με τους ήρωες των Star Wars από τη LucasArts.

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: pcmaster@compulink.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ηλίας Ιακωβάκης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑΣ: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Γιώργος Αναστασάκης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Ιορδάνης Ασλανίδης, Γιάννης Βογιατζής, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Κώστας Γιαγιάς, Ιάσονας Δούζας, Μάριος Καραγιάννης, Κώστας Καρπούζης, David Meftah, Σωτήρης Μπέλλος, Βαγγέλης Παλάντζας, Σπύρος Παράσχης, Γιάννης Ρηγόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **Επιμέλεια CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Νίκος Δανιηλίδης, Γιώργος Αναστασάκης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Ελλη Κατσιγιαννάκη, **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα, Μαρία Γκλαβά
MARKETING: Αθηνά Αιναλή, Ελένη Τσιπά, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημήτρης Αλαφούζος, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μαρίλη Ηλιάδου, Βάσω Βερβεράκη, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γ. Λαζαρίδης, Ι. Κάργιαννης, Κ. Πασπαλιάρης, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Μίλητος, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

CD-ROM Pages

Αλλος ένας μήνας έφτασε και ακόμα ένα CD του "PC Master" βρίσκεται στα χέρια σας. Οπως κάθε φορά, σας περιμένουν demos των πιο πρόσφατων παιχνιδιών, χρήσιμα shareware προγράμματα και δεκάδες μικρές και μεγάλες εκπλήξεις. Πάμε λοιπόν να τις δούμε παρέα.

Κείμενα: Σπύρος Παράσχης
abyss@matrix.kapatel.gr

DEMOS



Grim Fandango

Η LucasArts και οι δημιουργοί του Full Throttle επανέρχονται στο προσκήνιο με το Grim Fandango. Πρόκειται για ένα ξεχωριστό παιχνίδι, το οποίο η εταιρία παρουσιάζει ως ένα σουρεαλιστικό παραμύθι εγκλήματος, διαφθοράς και απληστίας, που εμπλέκει στοιχεία από κλασικά film noir με μεξικανικές παραδόσεις και μαύρο χιούμορ. Η υπόθεση περιγράφει την περίεργη ιστορία του Manny Calavera, του ταξιδιωτικού πράκτορα του Αδη (!), και της τρομερής περιπέτειάς του κατά την τετράχρονη παραμονή του στη Χώρα των Νεκρών. Σύμφωνα με τον Tom Byron, product marketing manager της LucasArts, το Grim Fandango είναι το πιο φιλόδοξο παιχνίδι που έχει κατασκευάσει ποτέ η εταιρία. Καταπληκτική εντύπωση προκαλούν τα γραφικά, που θυμίζουν λίγο τις κούκλες της ταινίας "Χριστουγεννιάτικος Εφιάλτης" και αναμειγνύουν στοιχεία λαϊκής αμερικανικής τέχνης και comics της δεκαετίας του '60. Διαθέτουν ένα εντελώς ιδιαίτερο στιλ, που πρώτη φορά εμφανίζεται στις οθόνες μας. Οι υπεύθυνοι της εταιρίας δηλώνουν υπερήφανοι, γιατί, σύμφωνα με τα λεγόμενά τους, το παιχνίδι καταφέρνει να εκμεταλλευτεί τις εγγενείς αδυναμίες των τρισδιάστατων γραφικών και να τις παρουσιάσει ως ιδιότυπη μορφή τέχνης!



Οπως και να είναι, οι προσδοκίες μας από την LucasArts είναι πολύ υψηλές - και σπανίως έχουν διαψευστεί. Με 50 διαφορετικούς χαρακτήρες και περισσότερες από 90 τοποθεσίες, το Grim Fandango δείχνει ικανό να συνεχίσει την παράδοση της εταιρίας. Μια πρόγευσή του μπορείτε να πάρετε από το rolling demo που σας προσφέρουμε αυτό το μήνα. Σημειώστε ότι για να το τρέξετε θα πρέπει να βγείτε από το interface του CD.





MINIGOLF DELUXE

(P-60, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)

Παρ' ότι η ιδέα της μεταφοράς του ευγενούς αθλήματος του Mini Golf στους υπολογιστές δεν δείχνει και πολύ δελεαστική, η Sierra έχει κάνει καλή δουλειά και έχει καταφέρει να δημιουργήσει ένα πολύ χαριτωμένο, αν και απλοϊκό, παιχνιδάκι. Μην παραλείψετε λοιπόν να ρίξετε μια ματιά σε αυτό το σύντομο demo που έχουμε συμπεριλάβει στο CD-ROM.

X-COM: INTERCEPTOR

Η σειρά των X-Com μας έχει δώσει μερικά από τα καλύτερα turn-based παιχνίδια στρατηγικής. Ποιος φίλος του είδους δεν θυμάται τα UFO: Enemy Unknown και τα Terror from the Deep; Παρ' ότι το τρίτο μέρος της σειράς, το Apocalypse, δεν δικαίωσε τις προσδοκίες, όλοι περιμέναμε με ενδιαφέρον το X-Com: Interceptor, το οποίο υποσχέθηκε πολλές αλλαγές. Το αν αυτές είναι για καλό μπορείτε να το διαπιστώσετε στο demo που υπάρχει στο CD. Περισσότερα θα διαβάσετε στη στήλη "PC-Spy" αυτού του μήνα.

FIFA World Cup 98

(P-100, 16MB RAM, 15MB HD, Win 95, DirectX 5)



Σε έναν μήνα ποδοσφαιρικού οργασμού δεν θα μπορούσε να λείπει η νέα κυκλοφορία της Electronic Arts, το World Cup 98. Βασισμένο στα στοιχεία που ανέδειξαν το FIFA 98: Road to the World Cup σε αξεπέραστη επιτυχία (όπως θα διαπίστωσαν και οι επισκέπτες του Grand Prix 2), το World Cup 98 φιλοδοξεί να ξεπεράσει τον προκάτοχό του.

Η αλήθεια βέβαια είναι ότι το παιχνίδι δεν προσφέρει κάτι ιδιαίτερα διαφορετικό, αλλά οι φανατικοί του FIFA 98 είναι σίγουρο ότι θα συμφωνήσουν με αυτή την επιλογή της ΕΑ. Τα γραφικά παραμένουν κορυφαία, ενώ η όλη παρουσίαση των αγώνων γίνεται στα τηλεοπτικά πρότυπα. Ο χειρισμός εξακολουθεί να απαιτεί πολλά πλήκτρα και να επιτρέπει διάφορα κόλπα στο γήπεδο, ενώ τη θέση των Blur στην εισαγωγή έχουν πάρει οι Chumbawumba, με το τραγούδι Tubthumping (ξέρετε, τώρα: "I get knocked down, but I get up again..." και μπόλικο χτύπημα στην πίστα). Ευπρόσδεκτη αλλαγή είναι η βελτίωση της ταχύτητας και η ευρύτερη υποστήριξη 3D accelerators, καθώς και η διόρθωση ορισμένων μικροπροβλημάτων του FIFA 98. Για παράδειγμα, οι πάσες καταλήγουν συχνότερα στο στόχο τους, ενώ οι τερματοφύλακες δεν πιάνουν ανόητα την μπάλα με τα χέρια έξω από την περιοχή τους. Παρ' ότι είναι ύποπτα ίδιο με τον προκάτοχό του, το World Cup 98 αναμένεται να γνωρίσει και αυτό μεγάλη επιτυχία. Στο demo που θα βρείτε στο CD, θα μπορέσετε να παίξετε δίλεπτους αγώνες ανάμεσα στην Αγγλία και τη Βραζιλία, ώστε να διαπιστώσετε του λόγου το αληθές.







SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES

(P-60, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)

Οσο κι αν τα real-time παιχνίδια στρατηγικής έχουν γίνει πλέον πάρα πολλά στην αγορά, πότε -πότε κάνει την εμφάνισή του ένας καινούριος τίτλος, που καταφέρνει να δώσει νέα πνοή στο είδος. Τρανό παράδειγμα είναι το Seven Kingdoms. Το παιχνίδι μάς άρεσε πολύ και, αν δεν έχετε ήδη σπεύσει να το αποκτήσετε, μπορείτε να πάρετε μια πολύ καλή γεύση του χάρη στο demo που έχουμε συμπεριλάβει στο CD. Σε αυτό θα μπορέσετε να εξοικειωθείτε με τις βασικές αρχές του Seven Kingdoms και να παίξετε δύο σενάρια.

SHAREWARE GAMES

Acey Ducey Backgammon Version 1.0: Ενα τάβλι για τις ελεύθερες ώρες.
Action Super Cross Version 1.2: Ενα πολύ πρωτότυπο και έξυπνο παιχνίδι με μοτοσικλέτες για το DOS.
Blood Suckers Version 1.0: Wolfenstein-clone με ήρωα ένα βαμπίρ.
Capc's $50 Million Keno: Απλό παιχνίδι λοταρίας.
Checkers International: Κλασικό παιχνίδι ντάμας.
Kyodai Version 4.21: Μια πολύ προσεγμένη έκδοση του κλασικού Shanghai.
Name That Game Version 1.1: Πρωτότυπη σπαζοκεφαλιά εμπνευσμένη από ονόματα παιχνιδιών.
Ultima 21 Blackjack For Windows Version 3.0: Δεν θα σταματήσουν ποτέ να βγαίνουν παιχνίδια blackjack. Ιδού άλλος ένας εκπρόσωπός τους.

Descent: Freespace

(P-166 ή P-133 με 3D accelerator, 32MB RAM, DirectX 5, Win 95)

Οταν είχε βγει το πρώτο κύμα των Doom-clones, ένα παιχνίδι που είχε ξεχωρίσει από το σωρό ήταν το Descent, στο οποίο ο παίκτης κινούσε μέσα σε δαιδαλώδεις διαδρόμους ορυχείων ένα μικρό σκάφος. Το Descent διέθετε ένα πράγματι τρισδιάστατο περιβάλλον, και για αυτό το λόγο είχε ξεχωριστό (και δύσκολο) gameplay. Το Descent 2 συνέχισε πάνω-κάτω στην ίδια συνταγή, βελτιώνοντας τα γραφικά και τα οπλικά συστήματα. Επειτα από αρκετό καιρό, εμφανίστηκε πλέον η τρίτη συνέχεια του παιχνιδιού με τον τίτλο "Descent: Freespace". Οπως φαίνεται και από τον τίτλο, η δράση πλέον δεν εξελίσσεται σε σκοτεινά ορυχεία αλλά στο ανοικτό διάστημα. Το παιχνίδι δηλαδή δεν εντάσσεται πια στην κατηγορία των Doom-clones, αλλά συναγωνίζεται τίτλους όπως το X-Wing vs Tie Fighter. Το κατά πόσο αυτή η αλλαγή είχε θετικά αποτελέσματα μπορείτε να το διαπιστώσετε παίζοντας το demo που έχουμε συμπεριλάβει στο CD του περιοδικού. Σε αυτό θα βρείτε 4 αποστολές από το κανονικό παιχνίδι, που είναι αρκετές για να σχηματίσετε γνώμη. Αξια λόγου είναι τα πολύ καλά γραφικά, ακόμα και χωρίς τη χρήση εξειδικευμένης κάρτας, καθώς και η σχετιζόμενη με τη δράση μουσική.





UTILITIES

Arbor Rhythms Music Processor Version 3.1 Beta:	Midi sequencer για τους δημιουργικούς.
Cpager Version 2.1:	Στέλνει μηνύματα κειμένου μέσω modem.
Compu Pic 32 - Version 1.80 Build 273:	Πολύ καλό πρόγραμμα διαχείρισης αρχείων γραφικών.
3D Line Grapher Version 1.5:	Πρόγραμμα απεικόνισης τρισδιάστατων γραφικών από αρχεία DXF και ASCII.
Faxmail Network For Windows Version 8.03.14:	Ενα πρόγραμμα διαχείρισης fax και μηνυμάτων σε δίκτυο.
File Mover 98 Version 2.1:	Utility που φιλοδοξεί να σας βοηθήσει στη γρήγορη μετακίνηση αρχείων.
Finder Version 2.7:	Ψάξτε σε αρχεία κειμένου για συγκεκριμένες λέξεις.
Flash Navi Version 1.2:	Screen saver που απεικονίζει σελίδες του WWW.
Norton Mobiles Essentials:	Προσαρμόστε τις ρυθμίσεις του laptop σας στον εκάστοτε χώρο όπου βρίσκεστε με τον ευκολότερο τρόπο.
Super Desk Version 3.1:	Πρόγραμμα δημιουργίας virtual desktop.
Share The Net:	Μετατρέψτε τον υπολογιστή σας σε έναν Internet Gateway Server.
Win Tel 32:	Ενας Telnet client είναι πάντα χρήσιμος.

DINK SMALLWOOD

(P-100, 16MB RAM, 70 MB HD, Win 95, DirectX 5)

Σε αυτό το adventure-RPG θα έχετε την ευκαιρία να περιηγηθείτε μεσαιωνικές πόλεις και να συναναστραφείτε δεκάδες ανθρώπους, καθένας από τους οποίους ζει την ανεξάρτητη δική του ζωή. Ισομετρική δράση και μεγάλοι χώροι προς εξερεύνηση είναι τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού της Rtsoft, που επιπροσθέτως σας επιτρέπει να δημιουργήσετε και τις δικές σας περιπέτειες, χάρη στη σπονδυλωτή κατασκευή του. Στο demo του Dink Smallwood θα βρείτε δύο πόλεις προς εξερεύνηση, οι οποίες καλύπτουν περίπου το 30% της δράσης του πλήρους παιχνιδιού.

TROPHY RIVERS

(P-100, 16MB RAM, Win 95)

Μήπως γνωρίζετε την ύπαρξη ενός παιχνιδιού με την ονομασία "Trophy Bass"; Αν όχι, μη στενοχωριέστε. Βλέπετε, το παιχνίδι δεν ήταν τίποτα άλλο παρά ένας εξομοιωτής... ψαρέματος. Προφανώς όμως την αδιαφορία μας δεν συμμερίζονται στην άλλη μεριά του Ατλαντικού, γιατί η Sierra, η δημιουργός εταιρία, αποφάσισε να κυκλοφορήσει και τη συνέχεια του παιχνιδιού, με την ονομασία "Trophy Rivers".

Comanche Gold

(P-133, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)

Η Novalogic είναι μια εταιρία που έχει καθιερωθεί στο χώρο των εξομοιωτών μάχης, με παιχνίδια όπως το Armored Fist 2 - M1A2 Abraams. Η νέα κυκλοφορία της βασίζεται στο γνωστό Comanche, έναν από τα καλύτερα παιχνίδια του είδους με ελικόπτερα. Σε αυτή τη "χρυσή" του έκδοση το παιχνίδι διαθέτει περισσότερες αποστολές, που διαθέτουν το γνωστό ρεαλιστικό gameplay της εταιρίας και απαιτούν μια προσεκτική στρατηγική προσέγγιση. Δεν είναι τα πάντα μπαμ-μπουμ, βλέπετε. Θα χρειαστεί να καταστρώσετε ένα σχέδιο δράσης προτού ορμήσετε στο στόχο σας, αν δεν θέλετε να βρείτε έναν τιμητικό μεν οδυνηρό δε θάνατο.

Ο μηχανισμός τρισδιάστατης απεικόνισης είναι ο γνωστός Voxel Space 2 της Novalogic, ο οποίος ναι μεν έχει αρκετές δυνατότητες αλλά κατά τη γνώμη μας είναι μάλλον παρωχημένος, αφού άλλωστε δεν υποστηρίζει και 3D επιταχυντές. Παρ' όλα αυτά "τα ράσα δεν κάνουν τον παπά" και τα τέλεια γραφικά δεν κάνουν τα καλά παιχνίδια. Το Commanche Gold σίγουρα θα ενδιαφέρει τους θιασώτες του είδους, αφού βασίζεται σε μια δοκιμασμένη και επιτυχημένη συνταγή. Μην αρκεστείτε πάντως σε αυτά που σας γράφουμε, αλλά σχηματίστε τη δική σας γνώμη παίζοντας το demo που περιέχεται στο CD.









TEAM APACHE

(P-133, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)

Ο δεύτερος εξομοιωτής ελικοπτέρων που βρίσκεται στο CD αυτού του μήνα είναι το Team Apache, που μας έρχεται από τη Mindscape. Οπτικά δείχνει καλύτερο από το Commanche Gold, αφού υποστηρίζει και κάρτες 3Dfx, αλλά, κατά την ταπεινή μας γνώμη, είναι λιγότερο ρεαλιστικό στο χειρισμό και λιγότερο διασκεδαστικό στο gameplay.

GOLDEN TEE GOLF

(P-100, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)

Αλλο ένα παιχνίδι golf φιλοξενείται στο CD αυτού του μήνα, μετά το Minigolf Deluxe της Sierra. Το Golden Tee Golf είναι ένας πιο "σοβαρός" εξομοιωτής του αθλήματος, αλλά δεν καταφέρνει να ξεπεράσει τις εγγενείς δυσκολίες της μεταφοράς ενός παιχνιδιού με τόσο αποσπασματική δράση όπως το golf στους υπολογιστές μας. Παρ' όλα αυτά είναι διασκεδαστικό, ιδίως αν βρείτε και άλλους τρεις φίλους για να παίξετε και αν ανήκετε στους θιασώτες του σπορ (κάτι για το οποίο επιτρέψτε μου να αμφιβάλλω), οπότε θα βρείτε ενδιαφέρουσα τη δημιουργία της Incredible Technologies.

SOLUTIONS

- Goosebumps
- MDK
- Men in Black
- Of Light and Darkness

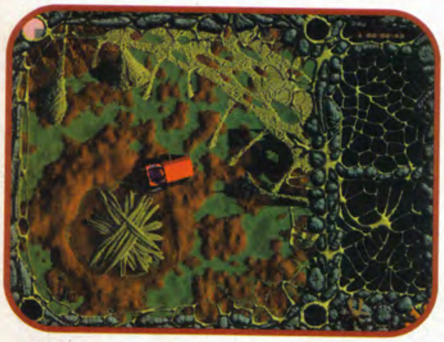
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ex-Find *(από τους Microwind):* Παιχνίδι παρατηρητικότητας φτιαγμένο με το Games Factory.

Κεραυνός *(από τον Κλέανδρο Στογιαννόπουλο):* Real-time παιχνίδι στρατηγικής.

Vangers

(P-133, 16MB RAM, Win 95, DirectX 5)





Η Interactive Magic μας έχει μερικά πολύ ενδιαφέροντα παιχνίδια στρατηγικής και σκέψης, όπως το Seven Kingdoms ή το Liberation Day. Το τελευταίο δημιούργημά της είναι το Vangers, demo του οποίου εξασφαλίσαμε για εσάς και το συμπεριλάβαμε στο CD. Πρόκειται για ένα παιχνίδι στρατηγικής και διαχείρισης πόρων που τοποθετείται στο μέλλον, χιλιάδες χρόνια μακριά από σήμερα. Ο παίκτης αναλαμβάνει τον έλεγχο της φυλής των Vangers. Οι Vangers ζουν στον κόσμο που γεννήθηκε μετά την οδυνηρή σύγκρουση των ανθρώπων με μια ανώτερη τεχνολογικά και πνευματικά φυλή. Εχουν αναπτυχθεί μέσα στα χαλάσματα αρχαίων πολιτισμών και σταδιακά, μετά από χρόνια απομόνωσης, αποφασίζουν να βγουν από το καβούκι τους και να συγκρουστούν με τις άλλες φυλές. Ετοιμαστείτε λοιπόν για ακόμη ένα παιχνίδι στο στιλ του Starcraft, με την ιδιότυπη όμως ματιά της Interactive Magic.

Η εταιρία είναι ιδιαίτερα περήφανη για το σύστημα των γραφικών, το οποίο έχει ονομάσει Surmap A-R-T και επιτρέπει το σχεδιασμό λεπτομερών τρισδιάστατων χώρων υπό διάφορες αποστάσεις και οπτικές γωνίες, ακριβείς σκιάσεις καθώς και ρεαλιστική συμπεριφορά των μονάδων στις ανωμαλίες του εδάφους. Χαρακτηριστικά η εταιρία αναφέρει ότι τίποτα στο περιβάλλον του παιχνιδιού δεν συμπεριφέρεται ως "ταπετσαρία", αλλά τα πάντα είναι ζωντανά και μπορούν ανά πάσα στιγμή να διαφοροποιηθούν. Ενα άλλο ενδιαφέρον του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι η δράση δεν κυλά στο πλαίσιο προκαθορισμένων αποστολών, αλλά υπάρχει ελευθερία κίνησης μέσα στη ροή των γεγονότων. Τίποτα στο Vangers δεν επαναλαμβάνεται.







EXTRAS

- Στο directory/emulator/amiga σας περιμένουν εξομοιωτές και προγράμματα για την Amiga, ενώ στο /emulator/arcade θα βρείτε τις νεότερες εκδόσεις των MAME και Callus καθώς και πολλά παιχνίδια για αυτά.
- Στον κατάλογο /rpg έχουμε μαζέψει για εσάς ορισμένα από τα καλύτερα shareware RPG. Καλές περιπέτειες!
- Στο directory /shots θα βρείτε πολλές εικόνες από τα αναμενόμενα Fallout 2 και Wheel of Time.
- Στο "Ρεπορτάζ" αυτού του μήνα έχουμε για σας δύο trailers από την ταινία "X-Files: Fight The Future", τα οποία, πολλοί από σας ζητήσατε με γράμματά σας να συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του περιοδικού.

PATCHES

- Age of Empires (v1.0b)
- Strarcraft (v1.01)
- Deadlock 2 (v1.2)
- Magic the Gathering (v1.3)
- Total Annihilation
- Rising Sun

ΑΛΛΑ DEMOS

- **Evil Core:** Ακόμη ένα τρισδιάστατο shoot'em up.
- **Traitor's Gate:** Δείτε ένα rolling demo αυτής της ενδιαφέρουσας μείξης adventure και RPG.
- **Alien Intelligence:** Πάρτε μια πρώτη γεύση του νέου παιχνιδιού της Interplay.
- **International Cricket Captain:** Για τους φανατικούς θιασώτες του κρίκετ.



ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ ΠΡΩΤΑΘΛΗΜΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ !

92%
Παιχνίδι του μήνα
απαραίτητο για
όλους τους
ποδοσφαιρόφιλους.
(PC HOME)





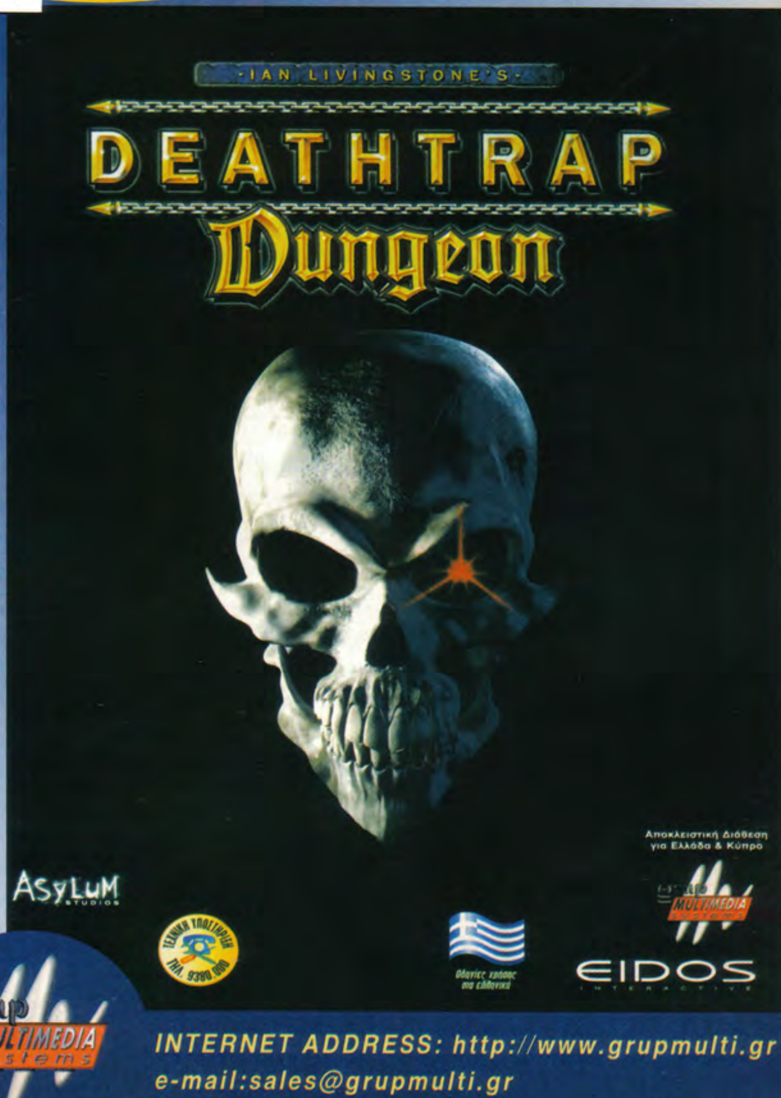
ΠΡΟΣΟΧΗ Ο ΚΙΝΔΥΝΟΣ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΕΙ ΠΑΝΤΟΥ !



Να είστε έτοιμοι
για όλα!
Στα έγκατα της γής,
στην πιό
σκοτεινή φυλακή ζεί ο
Άρχοντας του Σκότους,
ο Μέγας Δράκος.
Εκεί μόνο γενναίοι
τολμούν να μπούν.



PC CD



ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, 18344 ΜΟΣΧΑΤΟ
ΤΗΛ.: 01/9380000 FAX: 01/9427710
grup MULTIMEDIA systems
INTERNET ADDRESS: http://www.grupmulti.gr
e-mail:sales@grupmulti.gr

Η Microsoft στην... πυρά!



Οι κλυδωνισμοί στα θεμέλια του κολοσσιαίου δημιουργήματος του Bill Gates έχουν γίνει ολοένα πιο συχνοί τον τελευταίο καιρό, αφού κλιμακώνονται οι δικαστικές διαμάχες που πλήττουν τη δημόσια εικόνα της εταιρίας, μπορούν δε να επιφέρουν πρακτικές ζημιές αν γίνει καμιά... στραβή. Κάθε γεγονός (ειδικά όταν κάνουμε λόγο για οικονομικές και εμπορικές συναλλαγές) κρύβει μέσα του δύο αλήθειες ή τουλάχιστον δύο πλευρές. Από τη μια, μπορούμε να πούμε ότι η αυξανόμενη δυσαρέσκεια απέναντι στη Microsoft είναι δικαιολογημένη, όχι μόνο για την ποιότητα των προϊόντων της (αν κάνουν crash τα Windows 95 και δεν έχεις σώσει το κείμενό σου, πρέπει να το ξαναγράφεις απ' την αρχή - καλή ώρα!), αλλά και για τις μονοπωλιακές συνθήκες που υφίστανται στο παγκόσμιο εμπόριο λογισμικού για PCs. Από την άλλη πλευρά, θα μπορούσε κάποιος εύλογα να ισχυριστεί ότι όλη η φασαρία γίνεται για να μη χάσουν τα ποσοστά κερδών κάποιοι άλλοι (βλ. Netscape), αλλά και λόγω του ότι δεν υπάρχουν προϊόντα που να μπορούν να ανταγωνιστούν επάξια αυτά της Microsoft. Τα νέα επεισόδια στο γνωστό σίριαλ της δικαστικής διαμάχης για τη χρήση ή μη του Internet Explorer με τα Windows 98 είναι άκρως εντυπωσιακά. Στην αγωγή κατά της Microsoft, που είχε κάνει το Υπουργείο Δικαιοσύνης των Η.Π.Α., ήρθε να προστεθεί ακόμη μία παραπλήσια αγωγή, αυτήν τη φορά από είκοσι πολιτείες και την περιφέρεια της Columbia. Το γεγονός αυτό δείχνει την τροπή που έχει λάβει το θέμα και τις απρόβλεπτες συνέπειες που θα μπορούσε να έχει οποιαδήποτε απόφαση, καθώς θα δημιουργηθεί δεδικασμένο που θα καθορίζει τις περαιτέρω ενέργειες τόσο της Microsoft όσο και κάθε άλλης εταιρίας που ίσως να προσπαθήσει ό,τι και ο Bill στο μέλλον. Ο ομοσπονδιακός δικαστής που έχει αναλάβει την εκδίκαση της υπόθεσης αποφάσισε να εξετάσει τις δύο αγωγές μαζί, καθώς η θεματολογία τους είναι η ίδια, δίνοντας παράλληλα διορία στους αντίδικους προκειμένου να καταθέσουν τα υπομνήματά τους σχετικά με την υπόθεση. Η εκδίκαση της υπόθεσης θα γίνει στις 8 Σεπτεμβρίου, ενώ η Microsoft πρέπει να καταθέσει την απάντησή της στα επιχειρήματα των εναγόντων μέχρι τις 28 Ιουλίου και την αντίθεσή της στη λήψη προσωρινών ασφαλιστικών μέτρων μέχρι τις 10 Αυγούστου. Το ζήτημα που τίθεται είναι ότι μέχρι τις 8 Σεπτεμβρίου τα Windows 98 θα έχουν διανύσει τρεις μήνες ζωής στην παγκόσμια αγορά (ήδη και στη χώρα μας οι εταιρίες πώλησης ηλεκτρονικών υπολογιστών

ΤΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ

Δεν είναι η πρώτη φορά που η αμερικανική δικαιοσύνη αναλαμβάνει τέτοιου είδους πρωτοβουλίες για να εμποδίσει τη δημιουργία μονοπωλίων. Το 1911 η Standard Oil, η οποία μέχρι τότε διέθετε το 80% της αγοράς πετρελαιοειδών, αναγκάστηκε να διασπαστεί σε 34 ανεξάρτητες εταιρίες. Η δικαστική διαμάχη μπορεί να κρατήσει πολλά χρόνια χωρίς να βγει τελική απόφαση, κάτι που συμφέρει τη Microsoft. Για παράδειγμα, ανάλογη απόπειρα της αμερικανικής δικαιοσύνης ενάντια στην AT&T (τη μεγαλύτερη εταιρία στο χώρο των τηλεπικοινωνιών) κράτησε από το 1974 έως το 1982, με αποτέλεσμα τη διάσπαση της εταιρίας σε επτά ξεχωριστές. Αντίθετα, τέτοιου είδους αντιδικίες δεν έχουν πάντα αίσιο τέλος για τη δικαιοσύνη. Το 1969 ξεκίνησε ανάλογη διαμάχη με την IBM, η οποία διήρκεσε μέχρι το 1982 χωρίς όμως ευτυχή κατάληξη καθώς η IBM ποτέ δεν διασπάστηκε, αντίθετα είναι ένα ισχυρό μεγαθήριο στην άλλη πλευρά του Ατλαντικού.

Η ΑΝΤΙΔΙΚΙΑ



Υπουργείο Δικαιοσύνης: Σύμφωνα με την αγωγή, ζητείται από το δικαστήριο να απαγορέψει στη Microsoft να απαιτεί από τους κατασκευαστές PCs να περιλαμβάνουν τον "ξεχωριστό" Web browser της εταιρίας.

Microsoft: *Πιστεύει ότι έτσι ανοίγει ο δρόμος για τη Netscape και ότι πρόκειται για μια απαίτηση χωρίς λογική και νομική βάση.*

Υ.Δ.: Θα προσπαθήσει να εμποδίσει την εταιρία από το να "υπαγορεύει" στους χρήστες πώς να διαμορφώσουν τα χαρακτηριστικά του software που διαθέτουν, εμφανίζοντας ανάλογες οθόνες στην εκκίνηση των Windows.

Μ.: *Θεωρεί ότι οι χρήστες μπορούν να διαμορφώσουν τις ρυθμίσεις του desktop τους όπως θέλουν.*

Υ.Δ.: Γίνεται προσπάθεια να απαγορευτούν συμφωνίες με κατασκευαστές PCs και on-line υπηρεσίες, οι οποίες απαιτούν από τους συμβαλλόμενους να μη χρησιμοποιούν ανταγωνιστικά προϊόντα αλλά μόνο αυτά της Microsoft.

Μ.: *Η εταιρία υποστηρίζει ότι οι συμφωνίες είναι νόμιμες και κοινότοπες.*

ετοιμάζονται να τα διαθέτουν μαζί με τα PCs τους), κάτι που θα καθιστά πρακτικά ανεφάρμοστη οποιαδήποτε απόφαση ενάντια στη Microsoft.

Τα νούμερα μπορούν να μας δώσουν μια σχετικά περιεκτική εικόνα της κατάστασης. Στα τέλη του 1996, το μερίδιο της Netscape όσον αφορά στους browsers που χρησιμοποιούσαν οι χρήστες για την πλοήγηση στο Δίκτυο ήταν 73%, ενώ της Microsoft μόλις 20%. Αντίθετα, λιγότερο από έναν χρόνο μετά (το φθινόπωρο του 1997) το μερίδιο της Microsoft ανέβηκε στο 39%, ενώ του μεγάλου ανταγωνιστή της έπεσε αισθητά στο 58%.

Η Thrustmaster στην Ελλάδα

Στο πρόσφατο Games Festival που διεξήχθη στο Εκθεσιακό Κέντρο Αθηνών στις αρχές του Μαΐου είχαμε την ευκαιρία να συνομιλήσουμε με την εκπρόσωπο της εταιρίας στην Ευρώπη, η οποία επισκεπτόταν τη χώρα μας. Στο πολύ καλό περίπτερο της Grup Multimedia συναντήσαμε την Carolyn Watson και συζητήσαμε για τα σχέδια και την προοπτική της εταιρίας στην ελληνική αγορά. Η Thrustmaster (η οποία ξεκίνησε το 1990 στο Portland από έναν πρώην πιλότο που απλώς ήθελε να φτιάξει ένα joystick για να παίζει τον αγαπημένο του flight simulator) μετέφερε τη δραστηριότητά της και στην Ευρώπη τον Ιανουάριο του 1997, διαθέτοντας την πλήρη γκάμα των προϊόντων της που περιλαμβάνει από εξειδικευμένα joysticks για εξομοιωτές πτήσης μέχρι τιμόνια και game pads για εμάς τους κοινούς θνητούς. Σύμφωνα με την κ. Watson, η ευρωπαϊκή αγορά είναι πολύ σημαντική για την Thrustmaster, καλύπτοντας το 40% των πωλήσεων της εταιρίας παγκοσμίως. Βασικό στοιχείο της είναι η ποικιλία και οι σημαντικές διαφορές ανάμεσα στις χώρες, κάτι που απαιτεί διαφορετικές φιλοσοφίες marketing και διαφήμισης. Ενώ αυτή τη στιγμή όλα τα προϊόντα της εταιρίας είναι για PC, από τον Σεπτέμβριο η Thrustmaster θα διαθέσει στην αγορά ολοκληρωμένη γκάμα προϊόντων για κονσόλες (Nintendo, PlayStation), γιατί διαισθάνεται ότι υπάρχει ένα σημαντικό κενό ποιοτικών παραγωγών. Εκείνο που η εταιρία προσέχει πάνω απ' όλα είναι η καλή ποιότητα των χειριστηρίων της σε συνδυασμό με τις πολύ καλές τιμές. Οπως μας είπε χαρακτηριστικά η κ. Watson: "Κάθε χειριστήριο της Thrustmaster είναι γεμάτο ειδικά χαρακτηριστικά που ανταποκρίνονται στις απαιτήσεις των gamers. Προσπαθούμε να φτιάχνουμε χειριστήρια με πολλά πλήκτρα, με δυνατότητες προγραμματισμού και άλλα στοιχεία που εμπλουτίζουν το παιχνίδι. Αλλωστε η υποστήριξη που παρέχουμε δεν αφήνει ακάλυπτο τον



flash

Δύο μεγάλοι κατασκευαστές προσωπικών υπολογιστών διαχώρισαν πολύ "κομψά" τη θέση τους από τα Windows 98 και τη Microsoft. Συγκεκριμένα, η NEC και η Gateway 2000 έχουν επιτρέψει σε συγκεκριμένους πελάτες τους να εφοδιάζουν τους υπολογιστές τους με τον Netscape Navigator, ακόμα και αν το λειτουργικό τους σύστημα είναι τα Windows 98. Οι συγκεκριμένες κινήσεις υποδηλώνουν ότι αυτήν τη στιγμή υπάρχουν δύο τάσεις στην αγορά των κατασκευαστών προσωπικών υπολογιστών: είτε ενσωματώνουν στα μηχανήματά τους τα Windows 98 όπως προσφέρονται από τη Microsoft είτε δίνουν στους πελάτες τη δυνατότητα επιλογής του browser της αρεσκείας τους.

Η Packard Bell θα χρησιμοποιεί στους υπολογιστές της επεξεργαστές Cyrix, κάνοντας μια προσπάθεια να ρίξει τις τιμές της και να προσελκύσει μεγαλύτερο κοινό. Το γεγονός είναι ιδιαίτερα σημαντικό αν αναλογιστεί κάποιος ότι η Packard Bell χρησιμοποιεί από την ίδρυσή της τους επεξεργαστές της Intel και ποτέ δεν έχει κάνει χρήση ανταγωνιστικών προϊόντων. Η συμφωνία, όμως, θα είναι ευεργετική και για τη Cyrix, αφού τον τελευταίο καιρό έχει δει τις πωλήσεις της να πέφτουν με τη διακοπή της συνεργασίας της με τον πιο σημαντικό "πελάτη" της, την Compaq, η οποία στράφηκε στους AMD.

Η ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS συνεχίζει την επέκτασή της σε ολόκληρη την Ελλάδα με τη μέθοδο του franchising. Ετσι, αυτό τον καιρό εγκαινίασε δύο νέα καταστήματα, στην Κρήτη και την Πάρο. Το πρώτο βρίσκεται στο Ηράκλειο Κρήτης (Λ. 62 Μαρτύρων 75, τηλ.: 081-319888) και το δεύτερο στην Παροικιά (τηλ.: 0284-23037). Στη ΓΡΑΜΜΗ μπορεί κανείς να βρει οτιδήποτε αφορά σε ηλεκτρονικούς υπολογιστές, multimedia, εκτυπωτές, scanners, λοιπά περιφερειακά, αναλώσιμα κ.λπ.

Η AMY, αντιπρόσωπος της Pinnacle/miro στην Ελλάδα, διαθέτει πλέον την ειδική έκδοση της miroVIDEO PCTV, με την οποία μπορεί κάποιος να παρακολουθεί τηλεόραση στο monitor του υπολογιστή του σε οποιοδήποτε μέγεθος παραθύρου. Ενσωματώνονται ακόμα δυνατότητες εισαγωγής video ή καρέ στον υπολογιστή απευθείας από την τηλεόραση ή ακόμα και από εξωτερική πηγή (βιντεοκάμερα), ανάγνωση teletext σε μορφή HTML σελίδων, videoconference μεταξύ δύο υπολογιστών κ.λπ. Ενόψει μάλιστα του Παγκόσμιου Κυπέλλου, η PCTV προσφέρει στους φίλους του ποδοσφαίρου, εντελώς δωρεάν, το γνωστό παιχνίδι Actua Soccer 2 καθώς και αφίσα με το πρόγραμμα των αγώνων. Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην AMY, Τροίας 58 & Πριάμου, Βριλήσσια, τηλ.: 6133000.

πελάτη". Το σημαντικότερο προϊόν της εταιρίας πρόκειται να κυκλοφορήσει στην αγορά των Αύγουστο και θα ονομάζεται Force Feedback Wheel. Θα χρησιμοποιεί την τεχνολογία force feedback, κάτι που σημαίνει ότι αν χτυπήσετε κάτι με το αυτοκίνητο που οδηγείτε στον αγαπημένο σας simulator θα το καταλάβετε και από την αντίδραση του χειριστηρίου. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επισκεφθείτε το site της εταιρίας στη διεύθυνση: http://www.thrustmaster.com.

O Clinton κατά της κυβερνο-τρομοκρατίας

Σε ομιλία του στη Ναυτική Σχολή των Η.Π.Α. ο πλανητάρχης (αφού ξεμπέρδεψε με τα ροζ σκάνδαλα) δήλωσε ότι είναι αποφασισμένος να αναλάβει πρωτοβουλίες για την προστασία της τεχνολογικής υποδομής του έθνους τόσο από σαμποτάζ όσο και από ατυχήματα. Οπως χαρακτηριστικά είπε: "Καθώς πλησιάζουμε στον εικοστό πρώτο αιώνα, οι εχθροί μας έχουν επεκτείνει τα όρια της μάχης από τα φυσικά πεδία σε εκείνα του κυβερνοχώρου". Με τον κίνδυνο μιας κυβερνο-επίθεσης ενάντια σε ηλεκτρονικά αρχεία και συστήματα ολόκληρης της αμερικανικής γραφειοκρατίας, με την απειλή να πληγούν θανάσιμα τα στρατιωτικά αρχεία και η ίδια η οικονομική βάση της χώρας, ο πρόεδρος των Η.Π.Α. ζήτησε υποστήριξη για να προβεί σε σημαντικές μεταρρυθμίσεις όσον αφορά στα δικαιώματα για την ασφάλεια των προσωπικών δεδομένων και άλλες συνταγματικές ρυθμίσεις, καθώς και για τη λήψη πιο σκληρών μέτρων κατά της τρομοκρατίας και των ηλεκτρονικών επιθέσεων. Είναι γνωστό ότι οι τηλεπικοινωνίες, το τραπεζικό σύστημα, ο τομέας της ενέργειας, των μεταφορών, της άμυνας και των κρατικών υπηρεσιών (από το κατώτερο γραφείο ως την ίδια την κυβέρνηση) είναι εξαιρετικά ευάλωτοι στην ηλεκτρονική εποχή, στην οποία οδηγούμαστε με ταχείς ρυθμούς (αν δεν έχουμε μπει ήδη), προπάντων δε στις Η.Π.Α., όπου η ανάπτυξη είναι μεγαλύτερη και ο δημόσιος και ιδιωτικός τομέας βασίζεται ολοένα περισσότερο στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Θέλοντας, προφανώς, να προλάβει τα δυσάρεστα, ο Clinton δημιούργησε ένα νέο γραφείο που θα ασχοληθεί αποκλειστικά με την ανακάλυψη μεθόδων για την προστασία των προαναφερόμενων τομέων όσον αφορά στην ηλεκτρονική επίθεση. Θυμηθείτε την ταινία "Παγιδευμένη στο Δίκτυο", η οποία μπορεί να χαρακτηριζόταν από τη γνωστή αμερικανική υπερβολή, έδινε όμως ψήγματα από ένα ζοφερό μέλλον. Στις προσπάθειες αυτές του προέδρου των Η.Π.Α. πρέπει να σημειώσουμε τον κίνδυνο να θιγούν θεμελιώδεις ελευθερίες των πολιτών στο όνομα της προστασίας των ηλεκτρονικών συστημάτων καθώς και να ποινικοποιηθούν οι πιο απλές λειτουργίες που μπορεί κάποιος να επιτελέσει με τον υπολογιστή του (όπως, να επισκεφθεί το site των Ζαπατίστας!).





H Intel παραχωρεί τον Pentium II

Οχι, η κορυφαία εταιρία στη δημιουργία μικροεπεξεργαστών δεν σταματά την παραγωγή του Pentium II. Εκείνο που συνέβη ήταν ότι πούλησε την τεχνολογία P6 Bus, η οποία χρησιμοποιείται στην κατασκευή του Pentium Pro και του Pentium II, καθώς και το δικαίωμα για την παραγωγή επεξεργαστών με την εν λόγω τεχνολογία σε εταιρία, το όνομα της οποίας ακόμη δεν έγινε γνωστό. Η κίνηση αυτή δεν έγινε μονάχα για τα οικονομικά οφέλη της συμφωνίας, αλλά και για να κοπάσουν οι σημαντικές διαμαρτυρίες εκ μέρους του εμπορικού κόσμου και των αρχών όσον αφορά στην αποκλειστικότητα της Intel (κάτι από Microsoft μυρίζει εδώ πέρα!). Το γεγονός αυτό θα δημιουργήσει έναν σχετικό ανταγωνισμό με τη συγκεκριμένη εταιρία και όσες ακολουθήσουν το παράδειγμά της στο μέλλον. Ο Paul Otellini, γενικός διευθυντής στον τομέα της αρχιτεκτονικής στην εταιρία, δήλωσε ότι η φυσιογνωμία της αγοράς έχει αλλάξει και οι κατασκευαστές των PCs δεν μπορούν να ελπίζουν ότι θα "κλέψουν" μερίδιο της αγοράς με απλές περικοπές του κόστους των προϊόντων, αλλά αναζητώντας άλλες λύσεις σχετικές με τις νέες τεχνολογίες και εντάσσοντάς τες στα μηχανήματά τους.



Νέο RIVA 128ZX

Η NVIDIA είχε δεχτεί πολλές επικρίσεις στο παρελθόν για τις περιορισμένες δυνατότητες του πολύ πετυχημένου Riva 128 όσον αφορά στη μνήμη, καθώς αυτή δεν μπορούσε να αυξηθεί περισσότερο από 4MB. Τον τελευταίο καιρό η εταιρία ήταν απασχολημένη με την ανάπτυξη drivers για το Riva 128, οι οποίοι δίνουν καλύτερες ταχύτητες σε OpenGl στα Windows 95 και NT και υποστηρίζουν τα GLQuake και Quake II. Μάλιστα οι νέοι drivers έχουν την ικανότητα να περνούν με επιτυχία τα είκοσι πέντε σημαντικά τεστ του 3D Winbench 98, τα οποία απαιτούνται για το 3D Winmark. Αναφορικά με το νέο chip Riva 128ZX, πρόκειται να δέχεται μέχρι 8MB μνήμης,



multirama
Το Mundial άρχισε με απίθανα games και τιμές!
μόνο 11.500
PC/CD-ROM
GOLDEN GOAL
WORLD CUP 98
WLS 98
SEGA WORLDWIDE SOCCER '98
μόνο 13.500
SEGA SATURN
NINTENDO 64
ΔΩΡΟ
NINTENDO 64
μόνο 69.900
με χειριστήριο, ημερολόγιο, και δώρο το International Superstar Soccer
ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ Multirama - KICK OFF
Πληροφορίες στα Multirama από 20/6. Μαζί μας στην απονομή των δώρων ο Γ. Μητσικώστας
SONY PLAYSTATION
μόνο 16.900
PlayStation
ΜΕ ΚΑΘΕ ΑΓΟΡΑ ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΜΠΑΛΑ ΠΟΔΟΣΦΑΙΡΟΥ*
*ΤΟ ΔΩΡΟ ΙΣΧΥΕΙ ΜΟΝΟ ΜΕ ΑΓΟΡΑ ΤΙΤΛΟΥ ΠΟΥ ΑΝΑΦΕΡΕΤΑΙ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗ
Unexpected advertising
Με 8 καταστήματα τα Multirama είναι τώρα ακόμα πιο κοντά σας
ΑΘΗΝΑ
Άλιμος
Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
Μουσείο
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
Μελίσσια
Λεωφόρος Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
Περιστέρι
Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781528
Χολαργός - Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
Ν. Ερυθραία - Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
Σύντομα στη ΡΟΔΟ
ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK

δίνοντας ανάλυση 1.280x1.024 σε τρεις διαστάσεις, ενώ και οι επιδόσεις στην ποιότητα του 3D θα είναι πολύ βελτιωμένες με τους νέους drivers, χωρίς όμως να φθάνει στα επίπεδα των Voodoo, Voodoo2, Verite 2x00 ή i740. Το Riva 128ZX θα υποστηρίζει 2x AGP mode, ενώ το ταχύτητας 100MHz εσωτερικό RAMDAC εγγυάται πολύ καλές ταχύτητες του refresh rate ακόμη και σε πολύ υψηλές αναλύσεις με πραγματικά χρώματα. Η εταιρία υποστηρίζει ότι το σκορ του νέου chip στο 3D Winbench 98 θα είναι 781, αλλά αυτό μένει προς διερεύνηση. Το σίγουρο είναι ότι θα είναι καλύτερο από το παλιό Riva.

Διαγωνισμός UBIK

Μεγάλη ήταν η συμμετοχή σας στο διαγωνισμό του τεύχους Απριλίου, με έπαθλο δέκα αντίτυπα του ελληνικού UBIK. Ας δούμε τους νικητές και τους επιλαχόντες:

ΝΙΚΗΤΕΣ

1) ΒΑΣΔΕΚΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
2) ΛΑΛΙΣΣΙΔΗΣ ΔΗΜΟΣ, ΔΡΑΜΑ
3) ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΥ ΕΛΕΝΗ, ΑΙΓΑΛΕΩ
4) ΗΛΙΟΓΡΑΜΜΕΝΟΣ ΗΛΙΑΣ, ΜΥΤΙΛΗΝΗ
5) ΛΕΝΤΕΡΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ, ΣΥΡΟΣ
6) ΠΑΝΤΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ, ΠΑΡΓΑ
7) ΙΩΑΚΕΙΜΙΔΗΣ ΜΙΧΑΛΗΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ
8) ΙΝΤΖΟΓΛΟΥ ΘΕΟΦΙΛΟΣ, ΘΕΡΜΗ
9) ΠΟΝΤΙΚΑΚΗ ΚΑΤΕΡΙΝΑ, ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ
10) ΑΣΠΡΑΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΔΙΛΟΦΟ ΒΑΡΗΣ

ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ

1) ΧΑΤΖΗΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, ΧΙΟΣ
2) ΤΟΠΑΣ ΤΑΣΟΣ, ΑΛΜΥΡΟΣ ΒΟΛΟΥ
3) ΤΑΥΡΙΔΟΥ ΣΟΦΙΑ, ΑΘΗΝΑ
4) ΧΑΤΖΗΜΑΡΚΑΚΗ ΓΕΩΡΓΙΑ, ΙΕΡΑΠΕΤΡΑ
5) ΖΑΖΑΝΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ, ΚΑΛΑΜΑΤΑ
6) ΠΑΣΧΑΛΙΔΗΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΧΑΛΚΙΔΙΚΗ
7) ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ ΑΡΗΣ, ΠΕΥΚΗ
8) ΚΟΝΤΟΡΟΥΧΑΣ ΣΠΥΡΟΣ, ΑΝΩ ΚΑΛΑΜΑΚΙ
9) ΜΑΝΩΛΑΤΟΣ ΙΩΑΝΝΗΣ, ΠΑΓΚΡΑΤΙ
10) ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΙΔΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ, Ν. ΣΜΥΡΝΗ



Οι σωστές απαντήσεις ήταν οι εξής:

1. Κατασκευάστρια εταιρία του Ubik είναι η Cryo.
2. Το παιχνίδι βασίστηκε σε νουβέλα του Philip K. Dick.
3. Η εταιρία που δημιούργησε τον πρώτο ψυχικό πράκτορα ήταν η Hollis Corporation.

Οι νικητές θα πρέπει να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του "PC Master" (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 22 Ιουνίου. Στους νικητές από την επαρχία τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν έχει παραλάβει το δώρο του μέχρι την προκαθορισμένη ημερομηνία, τότε αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.



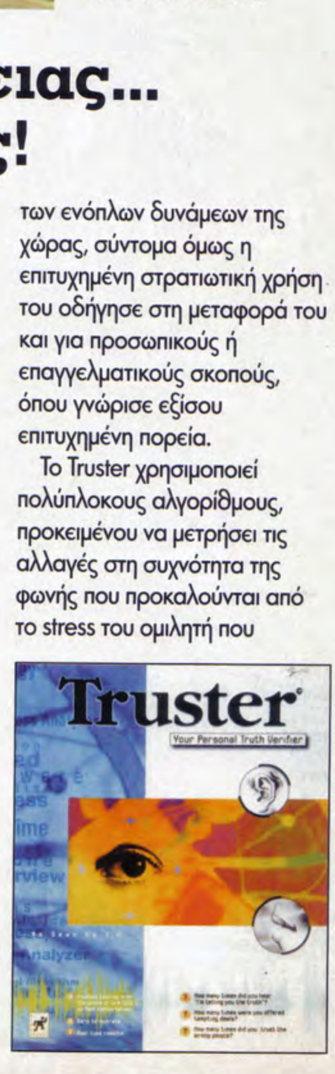
Μην ξεχάσετε να δηλώσετε συμμετοχή στο διαγωνισμό αυτού του τεύχους με έπαθλο δέκα αντίτυπα του εξαιρετικού M1 Tank Platoon II!

Τεστ αλήθειας... στο PC σας!

Οι περισσότεροι από εσάς θα έχετε ακούσει αρκετές φορές να γίνεται λόγος για το περιβόητο "τεστ αλήθειας" που συνήθως διεξάγεται από τους αστυνομικούς σε μάρτυρες ή κατηγορούμενους "σκοτεινών υποθέσεων". Να, λοιπόν, που τώρα πια μπορείτε ευκολότατα να κάνετε αυτό το τεστ και εσείς, χρησιμοποιώντας απλώς και μόνο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή σας.

Υπεύθυνο για όλα αυτά είναι ένα νέο πρόγραμμα, που πρόσφατα κυκλοφόρησε και στην ελληνική αγορά, το Truster, ένα πράγματι πρωτοποριακό "software ανίχνευσης ψεύδους", το οποίο διατίθεται αποκλειστικά από την αλυσίδα καταστημάτων Multirama-Γερμανός. Αρχικά, το Truster δημιουργήθηκε από την ισραηλινή εταιρία λογισμικού Makh-Shevet, για τις ανάγκες των ενόπλων δυνάμεων της χώρας, σύντομα όμως η επιτυχημένη στρατιωτική χρήση του οδήγησε στη μεταφορά του και για προσωπικούς ή επαγγελματικούς σκοπούς, όπου γνώρισε εξίσου επιτυχημένη πορεία.

Το Truster χρησιμοποιεί πολύπλοκους αλγορίθμους, προκειμένου να μετρήσει τις αλλαγές στη συχνότητα της φωνής που προκαλούνται από το stress του ομιλητή που



BIG CITY

The Computer SuperStore®

η BIG CITY και η FUJITSU προσφέρουν...



Value PC 200 MMX

Intel Pentium 200MMX
512 kb cache
16 MB EDO RAM
Σκληρός Δίσκος:2.1GB
VGA ATI 3D 2MB Ram
Keyboard,Mouse
15" FUJITSU Color digital(TCO 92)

13.000 το μήνα*

Value PC 233 MMX

Intel Pentium 233MMX
32 MB SDRAM
Σκληρός Δίσκος:4,3GB
VGA ATI 4MB Ram
CD Rom: 24XSpeed
Speakers
Sound Card
15" FUJITSU Color digital(TCO 92)

15.400 το μήνα



735DX

133 MMX
16MB
1,6GB
20XSpeed
12,1"DSTN
Multimedia

17.700 το μήνα



270DX

200 MMX
32MB SDRAM
2,1GB
20XSpeed
HPA 12,1"
Multimedia

27.800 το μήνα



790TX

266 MMX
32MB SDRAM
4GD
20XSpeed
TFT 12,1"
Multimedia

47.500 το μήνα

ΔΩΡΑ!!!



ΜΑΖΙ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ WINDOWS 95,WORD 97,WORKS 4.0

✓ **Χωρίς προκαταβολή*** (36 δόσεις)
✓ **3 χρόνια διεθνής εγγύηση !!**
✓ **Επώνυμα προιόντα !!**



BIG CITY The Computer SuperStore®

1. ΑΘΗΝΑ:Κηφισίας 286,Σίδερα Χαλανδρίου-Τηλ:6848.007-008,Fax:6848.006
2. ΑΘΗΝΑ:Λ.Αλεξάνδρας 48,Π.Άρεως-Τηλ:8211.117,Fax:8212.484
3. ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ:Α.Σβώλου 1& Α.Παπανδρέου 212.Νεάπολη (031)637618,Fax:(031)638013
4. ΠΥΡΓΟΣ ΗΛΕΙΑΣ:.28ης Οκτωβρίου 86,Τηλ:0621-23691,Fax:0621-23692
5. ΠΑΤΡΑ:Αγ.Ανδρέα 58-Τηλ.061624545-Fax:061 624546
http://www.hol.gr/business/bcc **-e-mail**:bcc_ca@hol.gr

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΔΕΝ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ Φ.Π.Α 18%. ΙΣΧΥΟΥΝ ΟΣΟ ΥΠΑΡΧΕΙ ΣΤΟΚ ΑΠΟ ΤΑ ΠΡΟΣΦΕΡΟΜΕΝΑ ΕΙΔΗ ΚΑΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΑΛΛΗ ΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ

manolis menelaos

ψεύδεται (αυτό έχει ως συνέπεια την πτώση της ποσότητας του αίματος στις φωνητικές χορδές), με συνέπεια τη δημιουργία συγκεκριμένων ηχητικών κυμάτων που το Truster είναι σε θέση να αναλύσει με ποσοστό αξιοπιστίας 85%. Επίσης μπορεί να καταγράψει εάν το stress οφείλεται στο ψέμα, τον ενθουσιασμό, τη συναισθηματική σύγχυση κ.ο.κ. Εξαιρετικά ενδιαφέρον είναι το γεγονός ότι το Truster μπορεί, αφού εγκατασταθεί σε ένα multimedia PC, να χρησιμοποιηθεί και κατά τη διάρκεια μιας τηλεφωνικής συνομιλίας (ειδικό καλώδιο συνδέει τον υπολογιστή όπου το Truster βρίσκεται εγκαταστημένο με το τηλέφωνο), καταγράφοντας τυχόν ψέματα του συνομιλητή μας εν αγνοία του!

Το Truster διατίθεται από τα Multirama στη λιανική τιμή των 49.900 δρχ., αναλυτική δε παρουσίασή του θα έχουμε στο επόμενο τεύχος του περιοδικού.

Broadcast Sound & Video

Στο διάστημα μεταξύ 15-18 Μαΐου διεξήχθη στο Στάδιο Ειρήνης και Φιλίας, για πρώτη φορά, η έκθεση Broadcast Sound & Video με αντικείμενο τις εφαρμογές και τον επαγγελματικό εξοπλισμό στο χώρο της εικόνας και του ήχου. Το δεύτερο σκέλος, ο ήχος, υπερτερούσε σαφώς έναντι της εικόνας, αφού το μεγαλύτερο τμήμα της έκθεσης καταλάμβαναν περίπτερα εταιριών που ειδικεύονται στα μουσικά όργανα και τις συναυλιακές διοργανώσεις. Σε ό,τι αφορά τους υπολογιστές, συναντήσαμε συστήματα ψηφιακής αυτοματοποίησης των ραδιοφωνικών σταθμών υψηλής ποιότητας στο περίπτερο της Eagle Research, ένα σύστημα ελέγχου laser φωτορυθμικών συσκευών, ένα πολύ καλό software synthesizer στο περίπτερο της Optima Vis, ενώ πολύ καλή εντύπωση μας έκαναν τα νέα προϊόντα ήχου της Yamaha, η κάρτα ήχου Waveforce και τα ηχεία YST-M100 που παρουσίασαν εκτενώς στο περιοδικό μας οι υπεύθυνοι στο περίπτερο της AMY - ένα από τα δύο μόλις περίπτερα της έκθεσης που παρουσίαζαν και τις δυνατότητες του θαυμαστού προγράμματος επεξεργασίας εικόνας και δημιουργίας animation υψηλής ποιότητας (και πολλά ακόμη) που ακούει στο όνομα 3D Studio Max. Η μεν Waveforce είναι μία PCI κάρτα ήχου με πολυφωνία 64 καναλιών που ακολουθεί το πρότυπο XG της κατασκευάστριας, το οποίο προωθεί κατά ένα βήμα τον General Midi ήχο. Περιλαμβάνει 676 κυματομορφές υψηλής ποιότητας στα 2MB μνήμης που διαθέτει, ενώ πάνω στην ίδια κάρτα βρίσκονται και τρεις επιπλέον επεξεργαστές για την ψηφιακή παραμετροποίηση του ήχου που επιτρέπουν την παράλληλη λειτουργία πέντε διαφορετικών εφέ. Το αποτέλεσμα ξεπερνά κατά πολύ την ηχητική ποιότητα μίας απλής wavetable κάρτας, παράγοντας ήχους τόσο "ζωντανούς" που νομίζει κανείς ότι ακούει CD audio ή ακόμα και live εκτέλεση. Οι ήχοι των αναλογικών



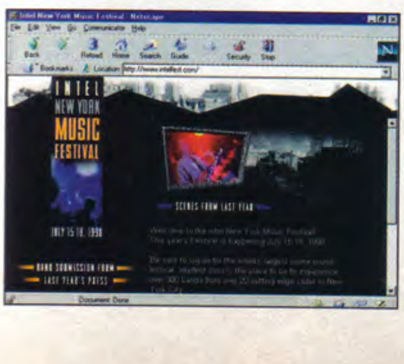


οργάνων, όπως οι κιθάρες και τα πνευστά, που πάντα έπασχαν σε φυσικότητα, ακούγονται ως πραγματικοί. Η κάρτα αποτελεί μία σχετικά φθηνή λύση επαγγελματικών προδιαγραφών, που ενοποιεί τις περισσότερες βελτιώσεις που δέχτηκε ο ψηφιακός ήχος τα τελευταία χρόνια, ενδείκνυται δε και για παιχνίδια, αφού πιστοποιεί όλα τα πρότυπα τρισδιάστατου ήχου και διατηρεί συμβατότητα με τη SoundBlaster. Τα δε YST-M100 είναι ηχεία δύο δρόμων, συνολικής ισχύος 40 Watt που πιστοποιούν την τεχνολογία Active Servo της Yamaha για καλύτερα μπάσα, περιλαμβάνοντας περισσότερα controls από τα συνηθισμένα ηχεία και ένα κύκλωμα της Ymersion για καλύτερη απόδοση της στερεοφωνικής ακουστικότητας. Σκοπεύουμε να σας παρουσιάσουμε αναλυτικά τα δύο αυτά προϊόντα, καθώς αποσπάσαμε την υπόσχεση της ΑΜΥ να μας τα διαθέσει το συντομότερο δυνατόν.



On-line ροκ φεστιβάλ από την Intel

Ένα εντυπωσιακό ροκ φεστιβάλ, που θα μεταδοθεί ζωντανά σε ολόκληρο τον κόσμο μέσω Internet, διοργανώνει αυτό τον καιρό η Intel. Ανάμεσα στους καλλιτέχνες και τα συγκροτήματα που θα συμμετέχουν καταλέγονται οι Jesus & Mary, Sunny Day Real Estate, Joey Ramone, James Taylor Quartet, D Generation, Ronnie Spector, The Dictators, The Independents και αρκετοί ακόμα (300 συνολικά καλλιτέχνες), ενώ το επίσημο site του φεστιβάλ βρίσκεται στη διεύθυνση www.intelfest.com. Οι μουσικοί που θα λάβουν μέρος στο φεστιβάλ (το οποίο θα διεξαχθεί από τις 15 έως τις 18 Ιουλίου) θα δίνουν τις συναυλίες τους σε ένα δίκτυο 20 τοποθεσιών στη Νέα Υόρκη, οι οποίες θα είναι απευθείας συνδεδεμένες με το Web site, προκειμένου να επιτευχθεί η ζωντανή αναμετάδοση. Το site του φεστιβάλ θα προσφέρει επίσης αποκλειστικές συνεντεύξεις και φωτογραφίες, δυνατότητα on-line αγορών CDs, καθώς και πολλές ακόμα πληροφορίες για τους καλλιτέχνες, κρυφές ματιές στα παρασκήνια, ζωντανές συζητήσεις με τους μουσικούς και με άτομα από το ακροατήριο κ.λπ. Η Intel έχει την ευθύνη της πλήρους διαχείρισης του on-line τμήματος του φεστιβάλ καθώς και του αρχειακού υλικού.

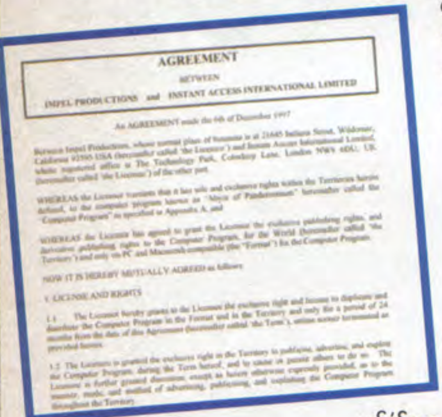



The GAME NET
COMPULINK
ΑΜΕΤΡΗΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!
ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΔΡΑΣΗ!
ΑΠΙΘΑΝΑ ΔΩΡΑ!
ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΣΤΟ GAMENET ΜΟΝΟ
ΜΕ 2.000 ΔΡΧ. ΤΟ ΜΗΝΑ
Οι νέοι συνδρομητές θα επιβαρυνθούν με
το κόστος των 5.000 δρχ. (πλέον Φ.Π.Α.)
για το registration number.
Για περισσότερες πληροφορίες & on-line συνδρομές:
www.gamenet.gr
Τηλεφωνήστε τώρα στο 9249761
ή στείλτε e-mail: gamenet@compulink.gr
COMPULINK
NETWORK
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9249761
fax: 9249290, http://www.compulink.gr/clink
e-mail: info@compulink.gr

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής

Ενα add-on χωρίς οικογένεια!

Είναι γνωστό ότι η τεράστια επιτυχία του QUAKE έχει δημιουργήσει μια ολόκληρη βιομηχανία γύρω από το παιχνίδι, το οποίο συνεχίζει επάξια το μύθο του DOOM. Διάφορες εταιρίες έχουν εκδώσει mission packs για το παιχνίδι, το Internet είναι γεμάτο από levels, ενώ πολλοί είναι αυτοί που βρήκαν δουλειά σε εταιρίες παιχνιδιών ή έφτιαξαν τη δική τους ξεκινώντας από τη δημιουργία κάποιου add-on. Σίγουρα έχοντας αυτά υπόψη, μια ομάδα φανατικών παικτών του QUAKE, οι οποίοι είχαν και γνώσεις προγραμματισμού, αποφάσισαν να φτιάξουν ένα mission pack για το παιχνίδι, ονομάζοντας την ομάδα τους Impel Development Team. Επειδή όμως δεν μπορούσαν αυτόνομα να το διαθέσουν στην αγορά (αφού δεν αποτελούν και τυπικά εταιρία), αλλά και γιατί έχουν ανάγκη ενός μεγάλου ονόματος για να βγει το προϊόν με αξιώσεις στην αγορά, πλησίασαν έναν οίκο που έχει εκδώσει διάφορα add-on, την Instant Access. Η εταιρία, που εδρεύει στη Μεγάλη Βρετανία, δέχτηκε να εκδώσει το add-on, το οποίο φέρει τον τίτλο Abyss of Pandemonium (Οχι, τι περιμένατε να λέγεται, Stairway to Heaven;). Από εκείνη τη στιγμή, όμως, άρχισαν τα προβλήματα.


AGREEMENT

BETWEEN

IMPEL PRODUCTIONS and INSTANT ACCESS INTERNATIONAL LIMITED

NOW IT IS HEREBY MUTUALLY AGREED as follows

1. LICENSE AND RIGHTS

Η Instant Access εξέδωσε το Abyss of Pandemonium χωρίς καμία αναφορά της Impel στο κουτί και στα manuals και κείμενα που αυτό περιέχει. Η μοναδική αναφορά στους παραγωγούς του παιχνιδιού υπάρχει στα credits (εμφανίζονται με την έξοδο από το παιχνίδι) και στο site της εταιρίας. Πέρα από αυτό, κανένα από τα μέλη της Impel δεν είχε λόγο πάνω στη δημιουργία του κουτιού (φυσικά πριν από την κυκλοφορία), ενώ η Instant Access δεν φρόντισε να τους παρέξει ούτε ένα αντίτυπο, έστω για να δώσουν την έγκρισή τους. Αγανακτισμένοι από αυτή τη συμπεριφορά, που θίγει την εργασία τους και την αναγνώριση της δουλειάς τους, οι δημιουργοί του mission pack ανέβασαν μια σελίδα στο Δίκτυο, από όπου μπορεί κάποιος να κατεβάσει το παιχνίδι χωρίς καμία χρέωση. Η υπόθεση είναι σίγουρο ότι θα συνεχιστεί και θα βρει το τέλος της στα δικαστήρια.

Για την Impel, εκτός από το ότι τα μέλη της ομάδας δεν θα πάρουν χρήματα από τις πωλήσεις του προϊόντος, όλη αυτή η ιστορία θίγει και τη δημοσιότητα που ανέμεναν να αποκτήσουν από την κυκλοφορία του add-on. Σύμφωνα με ένα από τα μέλη της ομάδας (σημειωτέον, όλοι είναι μεταξύ δεκαπέντε και είκοσι οκτώ ετών), η Instant Access δεν μπορεί να δικαιωθεί από κανένα δικαστήριο, αφού οι ίδιοι διαθέτουν τα δικαιώματα του παιχνιδιού και επομένως είναι απόλυτα θεμιτή η δωρεάν διάθεσή του μέσω του Internet - ενώ η εταιρία υποστηρίζει ότι πρόκειται για πειρατεία.

Αντίθετα, η επίσημη εκδοχή της Instant Access κάνει λόγο για προβλήματα μεταξύ των έντεκα μελών της Impel, τα οποία διαφωνούσαν ως προς τους στόχους της ομάδας, το λογότυπό της και άλλα θέματα, με αποτέλεσμα η εταιρία να αναγκαστεί να συνάψει έντεκα διαφορετικά συμβόλαια (ένα για κάθε μέλος). Επίσης, ως δικαιολογία για τη μη διάθεση στην Impel ενός αντιτύπου του παιχνιδιού προτού αυτό κυκλοφορήσει, η δήλωση της Instant Access υποστηρίζει ότι απλά οι προγραμματιστές... δεν τους ζήτησαν ένα κομμάτι. Ο εκπρόσωπος της Instant Access ισχυρίζεται ότι υπήρχαν σημαντικές διαφορές μεταξύ των μελών της Impel (δεν κατοικούν στην ίδια περιοχή, αλλά είναι διασκορπισμένοι σε όλο τον πλανήτη), με πιο χαρακτηριστικό το γεγονός ότι δεν υποστηρίζουν όλοι τη δωρεάν διάθεση της δουλειάς τους μέσω Δικτύου. Τελικά, όλη αυτή η ιστορία δείχνει αφ' ενός τα χοντρά και πολλές φορές βρώμικα παιχνίδια που παίζονται γύρω από την παγκόσμια βιομηχανία παιχνιδιών -η οποία δεν είναι καθόλου αθώα- και αφ' ετέρου τη σημαντική δύναμη αλλά και την άναρχη δομή του Internet.

Τι ξέρετε από μυθολογία;

Μπορεί οι περισσότεροι να πιστεύουμε ότι οι μυθολογίες των λαών ήταν σχετικά ανεξάρτητες ή και ολότελα αποκομμένες, όμως πολλοί ιστορικοί ή μελετητές διαπιστώνουν κατά καιρούς ομοιότητες μεταξύ τους ή ανακαλύπτουν σημεία συνεργασίας και συνεννόησης των λαών αυτών.

Εχοντας αυτά υπόψη, η εταιρία IONOS ετοιμάζει ένα action παιχνίδι που θα συνενώνει στο σενάριο του την ελληνική, τη σκανδιναβική, την αιγυπτιακή και την ινδουιστική μυθολογία. Μια ιδιόμορφη συμπαράταξη των σατανικών θεών όλων αυτών των μυθολογιών που γέννησε η





ADVENTURE UPDATE

Η πιο σημαντική είδηση του μήνα είναι σίγουρα η επίσημη ανακοίνωση της Blizzard ότι σταμάτησε οριστικά το σχεδιασμό του WARCRAFT ADVENTURES. Ο βασικός λόγος που επικαλέστηκαν οι υπεύθυνοι είναι ότι, παρά τις πολύ μεγάλες αλλαγές που είχαν επιφέρει στο σχετικό project (μέχρι και τον Steve Meretzky είχαν προσλάβει), το τελικό αποτέλεσμα δεν τους ικανοποιούσε, αφού το παιχνίδι όταν κυκλοφορούσε θα ήταν αρκετά πίσω από τα standard της τεχνολογίας αλλά και της εταιρίας. Στελέχη της εταιρίας είπαν ότι ίσως έμοιαζε με το Monkey Island 3, αλλά σίγουρα ο κόσμος θα περίμενε κάτι πολύ πιο καινοτόμο τεχνολογικά. Μέρος του στελεχικού δυναμικού που απελευθερώθηκε μετά τη ματαίωση του project για το Warcraft Adventures πέρασε στο project του Diablo 2. Εγώ τι να προσθέσω; Πράγματι κρίμα... Να σκεφτείτε ότι το "Computer & Strategy Plus" του Ιουνίου έχει αφιερωμένη μία ολόκληρη σελίδα στο Warcraft Adventures και στα σχέδια της Blizzard για το παιχνίδι αυτό...

Οταν εσείς θα διαβάζετε το τεύχος αυτό, θα πρέπει να έχει κυκλοφορήσει και στη χώρα μας το εκπληκτικό MIGHT & MAGIC 6. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι μέσα σε 15 μέρες είχαν δημοσιευτεί στα newsgroups για τα RPGs στο Internet περίπου 1.700 μηνύματα. Τέτοιος χαμός δεν είχε γίνει ξανά, ούτε όταν κυκλοφόρησε το Daggerfall.

Από τις 23 ως στις 30 Μαΐου πραγματοποιήθηκε η φετινή περιβόητη έκθεση E3 στην Ατλάντα των ΗΠΑ. Η σημείωση όμως που διαβάζετε γράφτηκε πριν από την έναρξη της έκθεσης, έτσι δεν έχετε παρά να περιμένετε το επόμενο τεύχος για περισσότερα νέα. Εκεί θα παρουσιαστούν όλες οι καινούριες παραγωγές, καθώς θα συμμετέχουν σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες, με μόνη εξαίρεση την SSI.

Αν και έχω πάρα πολλές και σημαντικές ειδήσεις, ας αναφέρω τα "δικά" μου, μια και δεν έχω πού αλλού να τα γράψω. Να ξεκινήσω από το περίφημο Overseer και την έκδοση για DVD. Δεν ξέρω πού στο καλό το έχουν παίξει όσοι το έχουν δει, αλλά προσωπικά έχω την εξής εμπειρία: Ενα κατάστημα μας έφτιαξε ένα Pentium 2 στα 400MHz, με τη νέα Express 3D Graphics AGP κάρτα της



GABRIEL KNIGHT 3

Intel και το PC DVD EnCore DXR2 της Creative, που διάφορα tests το βγάζουν ως το καλύτερο. Πήγαμε λοιπόν να τρέξουμε το Overseer αλλά τίποτα!!! Το γιατί δεν μπορώ να το ξέρω, αφού δεν είχαμε χρόνο για διάφορες δοκιμές. Επειδή μου μπήκαν ψύλλοι στα αυτιά από αυτή την ιστορία, καθώς επρόκειτο περί υπερμηχανήματος, έβαλα ένα φίλο μου που έχει ένα Pentium MMX στα 200MHz, με μία Mystique κάρτα γραφικών και το ίδιο DVD με τον προαναφερθέντα υπολογιστή, να τρέξει και αυτός το Overseer, μπας και... Και εδώ όμως το αποτέλεσμα ήταν 0.

Τι φταίει; Ποιος ξέρει... Πάντως δεν είναι τυχαίο το ότι και στις δύο περιπτώσεις το DVD ήταν το ίδιο. Πώς και γιατί το αναφέρουν όλοι ως το καλύτερο δεν ξέρω. Υπάρχει πρόβλημα με τους drivers που δίνει με το DVD η εταιρία; Αν ναι, διορθώνουν την κατάσταση οι καινούριοι drivers που κυκλοφόρησαν στο site της εταιρίας στο Internet; Πάντως θεωρώ φοβερό το ότι κανείς δεν λέει τίποτα, τα διάφορα test γίνονται με μηχανισμούς μαγικούς και, τελικά, στην πράξη τα πράγματα αποδεικνύονται αντίθετα. Το αποτέλεσμα φυσικά είναι ότι ακόμη δεν έχουμε κατορθώσει να τρέξουμε το Overseer σε DVD και AGP κάρτα γραφικών, ώστε να μπορέσουμε να δούμε πώς στο καλό φαίνεται το παιχνίδι σε αυτή την περίπτωση.

Προβλημάτων συνέχεια. Είναι εντυπωσιακό το πώς κάνουν τα διάφορα reviews τα περιοδικά.



KING'S QUEST 8

Δεν συναντούν κανένα πρόβλημα, όλα δουλεύουν ρολόι, δεν επισημαίνουν τίποτα ιδιαίτερο για τον υποψήφιο αγοραστή-χρήστη. Διαβάστε όμως την προσωπική μου -και όχι μόνο- περίπτωση:

Με τα πολλά, πήρα ένα Pentium 2 στα 233MHz, με τη SE440BX motherboard της Intel. Εγκαθιστώ τα παλιά Windows 95 και εμφανίζεται με ερωτηματικό μία άγνωστη PCI κάρτα, που πιάνει "με το έτσι θέλω" το IRQ 9 και τα πράγματα γίνονται ψιλομπάχαλο. Προσπαθώντας να βρω λύση, διαβάζω ορισμένα FAQs της εταιρίας στο Internet και καταλαβαίνω ότι μάλλον πρόκειται για το USB support. Ρωτώ διάφορους τεχνικούς για το πώς μπορώ να λύσω το πρόβλημα αυτό, αλλά όλοι τηρούν σιγή ιχθύος. Πείθομαι ότι η μόνη λύση είναι να βάλω τα Windows 95 OSR2, αφού το USB δεν είναι συμβατό με τα παλιά Windows 95. Μια και θα κάνω αυτό το βήμα -που το απόφευγα τόσο καιρό- ας το κάνω ολοκληρωμένο, σκέφτομαι. Ετσι, κάνω FDISK στον σκληρό και του βάζω το FAT32.

Κούνια που με κούναγε! Εγκατέστησα τα Windows 95 OSR2, αλλά το πρόβλημα με

▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶ 27

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Ξεκινάμε από το χώρο των 3D παιχνιδιών, με δύο σημαντικές ειδήσεις από την Activision. Η εταιρία διαθέτει δωρεάν από το επίσημο site της τον τίτλο Hexen World, ο οποίος προσφέρει εμπλουτισμένες multiplayer δυνατότητες, καθώς και νέα όπλα και αντικείμενα για καθεμία από τις πέντε classes, συμπεριλαμβανομένης της Demoness, που εμφανίζεται στο Hexen II Mission Pack: Portal of Praevus.

Οι προσφορές όμως δεν σταματούν εκεί, αφού η Raven Software διανέμει από το ίδιο site ακόμη μία δωρεάν προσφορά, το Siege, το οποίο δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να επιτεθούν σε ένα κάστρο. Με αντίπαλο το χρόνο οι παίκτες χωρίζονται σε δύο ομάδες, από τις οποίες η μία επιτίθεται στο κάστρο για να πάρει το στέμμα, ενώ η άλλη το υπερασπίζεται. Και οι δύο πλευρές θα διαθέτουν νέα όπλα και εργαλεία στην προσπάθειά τους για επικράτηση, ενώ πολύ σημαντικό στοιχείο θα είναι η συνεργασία μεταξύ των μελών κάθε ομάδας και η επιλογή της κατάλληλης στρατηγικής.

Η SSI και η Frog City ετοιμάζουν τη συνέχεια του Imperialism, η οποία πρόκειται να κυκλοφορήσει την άνοιξη του 1999 και θα ανακοινωθεί επίσημα στην έκθεση E3. Το Imperialism II θα εκτυλίσσεται έναν αιώνα νωρίτερα από τον προκάτοχό του, ενώ θα δίνει στους παίκτες την ευκαιρία να εξερευνήσουν το Νέο Κόσμο - και φυσικά να τον χρησιμοποιήσουν για την επικράτηση στον "Παλαιό". Μία από τις καινοτομίες του παιχνιδιού θα είναι το γεγονός ότι τα διάφορα κράτη θα αναπτύσσουν με διαφορετικούς ρυθμούς την τεχνολογία - όπως άλλωστε γίνεται και στην πραγματικότητα. Ετοιμαστείτε, λοιπόν, να "καθαρίσετε" όσους περισσότερους ιθαγενείς μπορείτε!

Η κορυφαία εταιρία που ακούει στον όνομα Interplay είναι έτοιμη να παρουσιάσει ακόμη έναν ποιοτικό τίτλο. Το παιχνίδι λέγεται Crime Killer και κατά κάποιον τρόπο ακολουθεί το μύθο του Carmageddon. Εχοντας να επιλέξετε μεταξύ ενός αυτοκινήτου (εξοπλισμένου με άκρως δολοφονικά όπλα), ενός υπερποδηλάτου και ενός αεροσκάφους (με τα ανάλογα "καλούδια"), πρέπει να βρείτε το δρόμο σας μέσα από δεκαπέντε αποστολές. Σε αυτές έρχεστε αντιμέτωποι με παντός είδους κακοποιά στοιχεία (από τρομοκράτες μέχρι εμπόρους όπλων) και έχετε τρεις(;) στόχους: να τους σκοτώσετε, να τους εξολοθρεύσετε και να τους αφανίσετε! Στις διάφορες πόλεις που θα επισκεφθείτε, το σκηνικό θα αλλάζει κατά περίπτωση, ενώ θα υπάρχουν και αυτοκίνητα "φιλήσυχων" και "ανυποψίαστων" πολιτών, τα οποία θα δημιουργούν εκνευριστικά μποτιλιαρίσματα. Οποιος έχει οδηγήσει στην Πανεπιστημίου μεσημέρι, πολύ θα ήθελε ένα όχημα όπως αυτό του Crime Killer!

Τι νομίσατε; Οτι θα ξεμπερδεύατε τόσο εύκολα από τους Strogg; Γελαστήκατε! Οι ανυπόφοροι εξωγήινοι κατασκεύασαν ένα άκρως καταστροφικό όπλο, το Gravity Well, για να σπείρουν (για ακόμη μία φορά) τον όλεθρο. Οι σύντροφοί σας έχουν ήδη πέσει θύματα αυτού του πανίσχυρου όπλου (τους παγίδευσε σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη) και εσείς είστε (όπως πάντα, άλλωστε) η μόνη τους ελπίδα. Το νέο mission pack του Quake 2, με τον τίτλο Ground Zero, αναπτύσσεται από την ID σε συνεργασία με την Rogue (βρισκόταν πίσω από τη δημιουργία του Mission Pack No2: Dissolution of Eternity για το πρώτο QUAKE), ενώ τη διανομή έχει αναλάβει η Activision. Το Ground Zero θα προσθέτει πέντε νέα hubs, δεκαπέντε νέα επίπεδα, νέα όπλα και power-up.

φαντασία του ανθρώπου απειλεί να σπείρει τον όλεθρο και το σκοτάδι πάνω στον πλανήτη. Το συγκεκριμένο σεναριακό υπόβαθρο επιτρέπει στους δημιουργούς του Akolyte να κατασκευάσουν έναν τεράστιο και άκρως ευρηματικό κόσμο, οδηγώντας τον παίκτη στη γνωριμία με τοποθεσίες και όντα από τη μυθολογική καταγραφή των λαών που αναφέραμε.

Το στοίχημα που καλείται να κερδίσει η ομάδα που έχει αναλάβει την ανάπτυξη του Akolyte είναι να κατορθώσει να συμβιβάζει κάθε στιγμή την πλούσια ιστορία με εθιστικό gameplay. Το τελευταίο προβλέπεται να είναι καταιγιστικό (παρ' ότι η δράση θα απεικονίζεται με προοπτική τρίτου προσώπου), καθώς θα δοθεί έμφαση περισσότερο στις μάχες παρά στους γρίφους, με την υποστήριξη μαχών τόσο σώμα με σώμα όσο και από απόσταση. Αλλωστε, ειδικό στοιχείο του χαρακτήρα που θα μπορεί να διαλέξει ο παίκτης θα είναι η ικανότητα να χρησιμοποιεί τη μαγεία για αμυντικούς και επιθετικούς σκοπούς. Αυτό δεν σημαίνει ότι το Akolyte θα είναι RPG. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όμως, θα δίνει στο χαρακτήρα δυνατότητες για ανάπτυξή του, στην περιπλάνησή του στον τεράστιο και ονειρικό κόσμο του τίτλου.

Command & Conquer: Το θυμάστε;



Αν όχι, κάτι που δύσκολα θα μπορούσα να πιστέψω, τότε ετοιμαστείτε να ξαναθυμηθείτε τους NOD και τους GDI καθώς και τη μάχη για την κυριαρχία στο Tiberium. Οχι, δεν είναι ούτε add-on ούτε prequel. Είναι το C&C part 2 ή, καλύτερα, το Command & Conquer: Tiberian Sun. Τα στοιχεία είναι εντυπωσιακά, ενώ οι πρώτες εικόνες δείχνουν να ανταποκρίνονται στην καλύτερή μας φαντασίωση. Το Starcraft πρέπει να αρχίσει να ανησυχεί, η Westwood δεν εγκαταλείπει έτσι εύκολα. Ο άνεμος ανανέωσης που έπνευσε κατά τη δημιουργία του Tiberian Sun δεν έχει αφήσει τίποτα όρθιο. Το σενάριο εκτυλίσσεται στο μακρινό μέλλον και τίποτα δεν είναι πλέον όπως παλιά. Οι μονάδες έχουν σχεδιαστεί από την αρχή και έχουν αποκτήσει διαφορετικές ιδιότητες: από ιπτάμενες μέχρι θαλάσσιες, από υπόγειες μέχρι αμφίβιες, χωρίς να ξέρουμε ακόμη λεπτομέρειες. Τα τερέν είναι πράγματι τρισδιάστατα και σχεδιασμένα με φουτουριστική τεχνοτροπία. Λόφοι που εκρήγνυνται και αλλάζουν σχήμα, κατεστραμμένες μονάδες που κατρακυλούν από υψώματα και διάφορα ανάλογα εφέ. Το σεναριακό υπόβαθρο του παιχνιδιού θα ακολουθεί τη λογική αλληλουχία του προκατόχου του, δίνοντας απαντήσεις σε πολλά ερωτήματα και προσθέτοντας νέα στοιχεία στη δράση και στις εξελίξεις, επεκτείνοντας τον κόσμο και το μύθο του Command & Conquer. Αν μπορείτε να κάνετε υπομονή μέχρι το τέλος του χρόνου, είναι σίγουρο ότι δεν θα απογοητευτείτε.

ADVENTURE UPDATE

25 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶▶

την άγνωστη PCI κάρτα παραμένει πρόβλημα. Εψαξα και βρήκα κάποιους ειδικούς drivers για το USB Supplement (έτσι λέγεται). Τους εγκατέστησα, άλλαξαν σχεδόν όλα όσον αφορά στην αναγνώριση των καρτών, αλλά να το νέο πρόβλημα: Τα Windows δίνουν από μόνα τους τα IRQ, μάλιστα με εντυπωσιακά αποτελέσματα, καθώς ένα IRQ μπορούν να το μοιράζονται περισσότερες από μία κάρτες. Αλλά όλα αλλάζουν αν προσπαθήσει κάποιος να βάλει μία ISA κάρτα και θελήσει να πάρει ένα IRQ μεγαλύτερο ή ίσο του 7. Πραγματική κόλαση, καθώς τα Windows δεν το επιτρέπουν με τίποτα. Λύση βρέθηκε τελικά με διάφορες ταχυδακτυλουργίες, αλλά να μη σας κουράζω περισσότερο με αυτά. Απλά ήθελα IRQ πάνω από 7 για την κάρτα του ήχου, και μόνο από το 7 και πάνω αποδίδει στερεοφωνικό ήχο. Εξακολουθεί να με βασανίζει το εν λόγω ζήτημα, γιατί κανένα περιοδικό του χώρου δεν έχει γράψει κουβέντα για όλα αυτά. Και είναι τα πρώτα προβλήματα που θα αντιμετωπίσει ένα απλός χρήστης, όταν πάει να εγκαταστήσει τα Windows. Πώς κάνουν τα tests χωρίς να συναντούν κανένα πρόβλημα και γιατί δεν επισημαίνουν τα προβλήματα αυτά στους αναγνώστες τους μόνον ένας Θεός το ξέρει.

★ Τα προβλήματα έχουν όμως και συνέχεια. Ο αδελφός μου πήρε και αυτός ένα Pentium 2, με ίδια motherboard και την Express 3D Graphics AGP κάρτα της Intel. Το εντυπωσιακό είναι ότι κανένα από όλα τα περιοδικά που της έχουν κάνει test και τη βρίσκουν φοβερή δεν αναφέρουν ότι τα Windows 95 την βλέπουν ως απλή VGA (!), και μόνον αν κάποιος έβαζε και το USB Supplement τα Windows την αναγνώριζαν ως ξεχωριστή κάρτα. Σημειώστε δε ότι τα εν λόγω αρχεία δεν εγκαθίστανται με τα Windows 95, πρέπει λοιπόν να τα βρείτε και να τα βάλετε ξεχωριστά. Ούτε καν αυτό το γεγονός δεν αναφέρει κανένα από τα περιοδικά, έστω ως πληροφορία που πρέπει να γνωρίζει ο υποψήφιος αγοραστής. Ξέρω δε review περιοδικού που έγινε σε υπολογιστή που την έβλεπε ως απλή VGA κάρτα, και όμως ΔΕΝ έγραψαν κουβέντα. Επειδή δεν ήξεραν ή επειδή δεν ήθελαν, άραγε; Φυσικά, μην περιμένετε απαντήσεις.



ASSAULT ON TURKEY ROCK

★ Προσωπικά, το χειρότερο που μπορούσα να πάθω είναι το ότι έκανα fdisk τον σκληρό μου και έβαλα το FAT 32. Αποτέλεσμα, κάτι που "ήξερα" αλλά ποτέ δεν είχα δει με τα ίδια μου τα μάτια. Σχεδόν κανένα από τα πολύ παλιά πρωτότυπα προγράμματά μου, τα οποία απαιτούσαν DOS, ΔΕΝ τρέχει!!! Η λύση φαντάζει μακρινή: Πρέπει ή να πάρω έναν δεύτερο υπολογιστή (sic) ή να βάλω συρταρωτό τον πρώτο δίσκο μου και να τον αλλάζω με έναν άλλον που θα είναι με FAT 16, όταν θα θέλω να τρέχω τα παλιά μου παιχνίδια. Α, ξέχασα! Δεν είναι μόνο τα παιχνίδια που δεν τρέχουν αλλά και μία σειρά εφαρμογές που έτρεχα στο DOS. Ολα αυτά "πάπαλα" πια, τουλάχιστον μέχρι νεοτέρας...

★ Και ένα τελευταίο, για το οποίο επίσης ΔΕΝ είχα διαβάσει τίποτα και τώρα τρέχω και δεν φτάνω. Αυτές οι νέες motherboards δέχονται μόνον ένα drive, και φυσικά κάποιος βάζει το 1.44... Ετσι αχρήστευσα το 1.2 drive μου. Σιγά τα κάστανα, θα μου απαντήσετε οι περισσότεροι από σας, που έτσι κι αλλιώς έχετε μόνο ένα drive. Ελάτε όμως που εγώ έχω περί τα 30 πρωτότυπα παιχνίδια, που είναι σε δισκέτες 360 ή 1.2... Τι θα κάνω με αυτά και πώς θα τα τρέξω όταν τα χρειαστώ; Κυριολεκτικά άσ' τα να πάνε, που λένε...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

★ Για το τέλος άφησα τις κυκλοφορίες των πιο σημαντικών παιχνιδιών που περιμένουμε. Φυσικά μην πάρετε τοις μετρητοίς τις ημερομηνίες, αλλά ο Οκτώβρης αναμένεται πολύ "hot"... (Πρώτα αναφέρεται η εταιρία που είναι υπεύθυνη για το development και στη συνέχεια ο διανομέας.)

ΙΟΥΝΙΟΣ 1998	The X-Files	Fox Interactive/Fox Interactive
ΙΟΥΛΙΟΣ 1998	Final Fantasy VII	Squaresoft/Eidos
ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1998	Baldur's Gate	Bioware/Interplay
	Grim Fandango	LucasArts/LucasArts
ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 1998	Daikatana	ION Storm/Eidos
	Quest For Glory 5	Sierra FX/Sierra FX
ΟΚΤΩΒΡΙΟΣ 1998	Gabriel Knight 3	Sierra Studios/Sierra Studios
	King's Quest: Mask of Eternity	Sierra Studios/Sierra Studios
	Land of Lore 3	Westwood Studios/Westwood Studios
	Return to Krondor	Sierra Studios/Sierra Studios
	Swords and Sorcery	Virgin Interactive/Virgin Interactive
	ST: Secret of Vulcan Fury	Interplay/Interplay
	Wizardry 8	Sirtech Software/Sirtech Software
ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1998	Ultima 9: Ascension	Origin/Electronic Arts
1999	Diablo 2	Blizzard/Blizzard

Γιά γρήγορη, ασφαλή και οικονομική πρόσβαση στο Internet

GROOVYNET

...the best Internet service you can get.



Dial-up services
Hardware & Software Server Hosting
Web development

Συνδρομές Dial-Up χρηστών.
Dynamic PPP - 33.600 ως 115.200 full compression - maximum connection (ηλεκτρονικό ταχυδρομείο e-mail, μεταφορά δεδομενών, ftp, άντληση πληροφοριών μέσω του world wide web και περιοχές συζητήσεων, news groups)

i) 3μηνη συνδρομή κόστους 16.000 δρχ
ii) 6μηνη συνδρομή κόστους 28.000 δρχ
iii) Ετήσια συνδρομή κόστους 50.000 δρχ
iv) 200 ώρες κόστος 14.500 δρχ.

3μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 3.000 δρχ
6μηνη συνδρομή στην music Library, κόστος 5.000 δρχ
Ετήσια συνδρομή στην music Library,κόστος 8.000 δρχ

Εταιρική Συνδρομή Dial-Up (3 χρήστες - user-id's)
i) Ετήσια συνδρομή «Compact» κόστους 120.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, και χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας, χωρίς δικαίωμα διαφήμισης ή εταιρικής προβολής.
ii) Ετήσια συνδρομή «Maxima» κόστους 200.000 δρχ.
Στην εταιρική συνδρομή συμπεριλαμβάνονται τα εγχειρίδια χρήσης, λογισμικό εγκατάστασης, full customer support, 3 user-id's, 24ωρη πρόσβαση στο Internet, Dynamic PPP, χώρος 15 MB στο σκληρό δίσκο του Server μας από τα οποία το 1 MB μπορεί να χρησιμοποιηθεί για εταιρική προβολή και διαφήμιση της εταιρίας.
(Στις τιμές δεν συμπεριλαμβάνεται ΦΠΑ 18%).


JERONIMO CREATIVE
www.groovy.gr
Πληροφορίες : 6134444

PC Spy



Από την παρούσα στήλη παρουσιάζονται κάθε μήνα previews των σημαντικότερων παιχνιδιών που αναμένεται να κυκλοφορήσουν τους επόμενους μήνες για PCs.

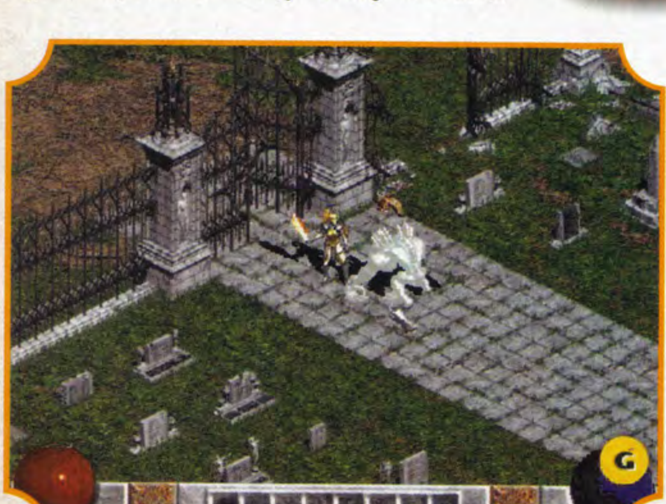
Diablo II

από την Blizzard

Αν είστε τακτικοί αναγνώστες του περιοδικού, θα έχετε προ πολλού πληροφορηθεί (μέσα από τη στήλη "Adventure Update") για την επικείμενη κυκλοφορία του Diablo II. Επίσημα στελέχη της Blizzard αναφέρουν ότι η αναμονή όλων μας θα λάβει τέλος στις αρχές του ερχόμενου Δεκέμβρη. Ομως, αν υπολογίσετε την καθιερωμένη καθυστέρηση των τίτλων της εταιρίας, τότε καταλαβαίνετε ότι είναι μάλλον απίθανο να δούμε το Diablo II μέσα στο τρέχον έτος. Αναμφίβολα θα έχετε ακουστά (!) το αρχικό Diablo, έναν θρύλο στο χώρο των PCs. Οι αριθμοί μιλάνε μόνοι τους: Πωλήθηκαν περισσότερα από ένα εκατομμύριο αντίτυπα, ενώ το νούμερο των παικτών που παίζουν στο Internet καθημερινά προσεγγίζει επίπεδα... αστρονομίας (ο Paul Sams, αντιπρόεδρος της Blizzard, υποστηρίζει πως τις τελευταίες ημέρες μετρήθηκαν περίπου 700.000 gamers!). Η Blizzard λοιπόν, αποφάσισε να κερδίσει ακόμα περισσότερα χρήματα - όσο μεγάλο κι αν είναι το κέρδος, δεν είναι ποτέ αρκετό στο χώρο του software- και κυκλοφορεί τη συνέχεια του Diablo, περίπου από το σημείο όπου τελείωσε το πρώτο. Σύμφωνα με τον μυστηριώδη άγραφο νόμο που θέλει τους "κακούς" να ανασταίνονται στα περισσότερα sequels (άντε μην αρχίσω), ο Αρχοντας του Τρόμου είναι και πάλι ζωντανός. Εχει αποκτήσει την αρχική του, βγαλμένη από την Κόλαση, όψη και πολύ ανώτερες δυνάμεις (το τι έχετε να τραβήξετε δεν περιγράφεται). Αυτά τα γνωρίζει ο ήρωας του παιχνιδιού από την πρώτη κιόλας στιγμή. Επιπλέον, στην... Diablo-χώρα οργιάζουν οι φήμες για τις προσπάθειες του Diablo να μαζέψει νέο στρατό με σκοπό να κατακτήσει τον κόσμο. Οι φήμες αυτές αναφέρουν επίσης πως μέσα στα σχέδιά του είναι να απελευθερώσει τα αρχαία αδέρφια του: τον Mephisto, Αρχοντα του Μίσους, και τον σατανικό Baal, Αρχοντα της Καταστροφής και προσωπικό φίλο του... αρχισυντάκτη. Οι εν λόγω τρεις προσωπικότητες (δυστυχώς χωρίς τον αρχισυντάκτη) σκοπεύουν να σχηματίσουν μια τριανδρία ονόματι Prime Evils και, ενωμένες, να διαφθείρουν την ανθρωπότητα. Ο στόχος σας δεν θα είναι άλλος από το να σταματήσετε αυτά τα υποχθόνια σχέδια, εκτοπίζοντας τον Diablo και τους υπηκόους του. Η δράση θα εκτυλίσσεται σε τέσσερα acts και αντίστοιχες πόλεις, καθεμία από τις οποίες θα συνοδεύεται από τα δικά της αναρίθμητα dungeons.



Πέρα από τη σκοτεινή ατμόσφαιρα, που είναι απαραίτητη για τη συνέχεια ενός παιχνιδιού όπως το Diablo, τα πρώτα θετικά στοιχεία εντοπίζονται στο σενάριο. Στο Diablo II θα υπάρχουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με την καταγωγή του Diablo, τομέας που είχε αφεθεί μετέωρος τόσο στο αρχικό παιχνίδι όσο









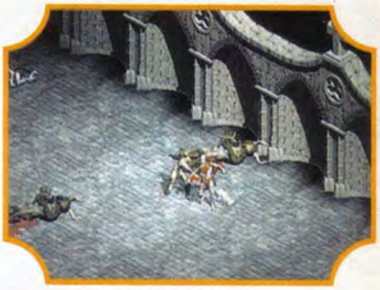
και στο Hellfire (το add-on, για όσους δεν γνωρίζουν). Παράλληλα η Blizzard φιλοδοξεί να βελτιώσει ακόμα περισσότερο το αυθεντικό -και εκπληκτικό- gameplay. "Θα ωθήσουμε το παιχνίδι σε νέες κατευθύνσεις" δηλώνει ο πρόεδρος της Blizzard. Εμείς έχουμε να επισημάνουμε ότι... και οι αρχικές κατευθύνσεις καλές ήταν, και ελπίζουμε στην επαλήθευση των λόγων του (αμήν!). Στην πράξη πάντως το Diablo II θα παρουσιάζει αρκετά καινούρια χαρακτηριστικά, όπως το να τρέχετε (πατώντας το "Shift") ή να πετάτε ακόντια (spears). Ακόμα, το παιχνίδι θα βασίζεται σε μία πανίσχυρη 3D engine, που θα σας επιτρέπει κίνηση σε όλα τα σημεία του χάρτη. Βέβαια κάτι παρόμοιο υπήρχε και στον προκάτοχό του, αλλά ο περιορισμός του scrolling των οκτώ διαστάσεων στερούσε ρεαλισμό και φυσικότητα από τις κινήσεις.

Το ερώτημα που καίει αναφέρεται στον αριθμό των χαρακτήρων. Φήμες στο Internet έκαναν λόγο για πέντε χαρακτήρες-κλάσεις (τρεις άνδρες, δύο γυναίκες), που θα προσεγγίζουν και τη σκοτεινή πλευρά! Πρόσφατα διέρρευσαν πληροφορίες σχετικά με τους χαρακτήρες και τα skills τους (δείχνουν εντυπωσιακά), τις οποίες σας παραθέτουμε στη συνέχεια. Συγκεκριμένα, υπάρχουν οι ήρωες: Barbarian (άνδρας, με γνωστά skills τα Stun, Retreat Attack, Warcry και Charge), ένα είδος Αμαζόνας (ειδικευμένης στα τόξα και τα ακόντια), Paladin (άνδρας, με φοβερό skill στα όπλα και γνωστό ειδικό skill Zealotry), Sorceress (γυναίκα ικανή στη μαγεία, με γνωστά skills τα Enchant, Frost και Darkness) και -η μεγάλη έκπληξη!- Necromancer (άνδρας, με γνωστό skill το Summon Blood Golem).

Ενας τομέας που κατά πάσα πιθανότητα δεν θα αλλάξει σημαντικά είναι αυτός των στατιστικών των ηρώων. Η μοναδική γνωστή αλλαγή είναι η αντικατάσταση του πεδίου Magic από το Intelligence - όπως καθιερώθηκε στα περισσότερα RPGs. Τα monsters του παιχνιδιού θα παρουσιάζουν τεράστια σχεδιαστική ποικιλία και θα φέρουν διαφορετικό οπλισμό και θωράκιση. Οσο για τα αντικείμενα, να περιμένετε έναν ανεξάντλητο κατάλογο, ανάλογο με εκείνον του πρώτου μέρους της σειράς.

Προς αποφυγή παρεξήγησης τονίζουμε ότι οι περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τους χαρακτήρες δεν έχουν επιβεβαιωθεί επισήμως - διά στόματος Blizzard, δηλαδή. Κάτι που σημαίνει ότι πολλά μπορούν να αλλάξουν (ή, το πιθανότερο, να προστεθούν), αφού το Diablo II δεν έχει εισέλθει ακόμα σε beta περίοδο. Τα γραφικά θα είναι και αυτά βελτιωμένα. Εκτός από τον αυξημένο βαθμό λεπτομέρειας που μπορείτε να διακρίνετε στα screenshots, πληροφορίες αναφέρουν πρόσθετα εντυπωσιακά στοιχεία. Ενα από αυτά είναι ο πραγματικός φωτισμός. Τι σημαίνει αυτό; Ε, όχι και τίποτε σπουδαίο, μόνο ότι θα μπορείτε να παρακολουθήσετε το σκηνικό να αλλάζει μπροστά στα μάτια σας, από μέρα σε νύχτα -και το αντίστροφο- κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού!





Ομολογώ πως δεν είχα αφιερώσει πολύ χρόνο στο Diablo (ζητώ ταπεινά συγγνώμη και αφήνομαι στο έλεός σας, ω εκθαμβωτικοί, ω ανυπέρβλητοι RPG-άδες), μαθαίνοντας όμως τα ανωτέρω εντυπωσιακά χαρακτηριστικά του sequel αποφάσισα να επανορθώσω. Για τους φανατικούς του παιχνιδιού, μπορούμε να υποσχεθούμε περαιτέρω πληροφορίες, αν και όταν πέσουν στα χέρια μας. Μέχρι τον ερχόμενο Δεκέμβρη, "βολευτείτε" με το έξοχο Hellfire.

του Σωτήρη "Archbishop Lazarus" Μπέλλου

X-COM: Interceptor

από τη Microprose

Μία από τις πιο επιτυχημένες σειρές παιχνιδιών της δεκαετίας είναι η πασίγνωστη τριλογία της Microprose: X-COM. Αυτό το διαστημικό έπος ξεκίνησε με το επαναστατικό για την εποχή

PC Spy



UFO: Enemy Unknown, καθιερώθηκε στο κοινό με το καταπληκτικό (και αγαπημένο μου) X-COM: Terror From The Deep, για να κλείσει λίγα χρόνια αργότερα με το ατμοσφαιρικό, πλην όμως αρκετά πολύπλοκο, X-COM: Apocalypse. Και τα τρία παιχνίδια είχαν ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά, όπως turn-based μάχες με έντονο το RPG στοιχείο, μοναδική ατμόσφαιρα τρόμου και μυστηρίου αλλά και τη σφραγίδα της Microprose, που -όπως όλοι γνωρίζουμε- είναι αρκετή ώστε να εγγυηθεί την ποιότητα ενός τίτλου.

Ολα τα παιχνίδια της σειράς σημείωσαν τεράστια επιτυχία και αγαπήθηκαν από την πλειονότητα των gamers: ίσως χάρη στον υβριδικό χαρακτήρα τους, που συνένωνε άριστα RPG, strategy και management στοιχεία, ίσως χάρη στα άπειρα researches που επέτρεπαν τη χρήση βελτιωμένων όπλων και σκαφών, ίσως εντέλει χάρη στα συναισθήματα που προκαλούσαν οι εξωγήινοι όταν δολοφονούσαν μέσα στο πυκνό σκοτάδι το ένα μέλος της ομάδας μετά το άλλο. Ομως ένα είναι σίγουρο: Παιχνίδια όπως τα X-COM χρειάζονται απαραιτήτως στο χώρο.

Η Microprose προφανώς αντελήφθη τη... λαϊκή επιταγή, έτσι αποφάσισε να κυκλοφορήσει το τέταρτο μέρος της σειράς, το οποίο θα φέρει τον αρκετά πρωτότυπο τίτλο... X-COM: Interceptor. Στο X-COM4 (κοινώς) βρίσκεστε στη Γη του 21ου αιώνα (σωτήριο έτος 2067), όπου ο υπερπληθυσμός και η υπερκατανάλωση έχουν εξαντλήσει τον πλανήτη από πολύτιμες πρώτες ύλες. Κατά συνέπεια, το ανθρώπινο είδος έπρεπε να στραφεί σε άλλες mineral rich περιοχές του Γαλαξία για να επιβιώσει. Μία από αυτές είναι το Frontier που, ως αρχηγός της επιχείρησης X-COM, θα πρέπει να υπερασπίσετε. Από τι; Μα φυσικά από τις επελάσεις των εξωγήινων!

Οι εχθροί που θα αντιμετωπίσετε δεν θα διαφέρουν σημαντικά από εκείνους στα προηγούμενα παιχνίδια. Ονόματα όπως Sectoids, Etherians, Mutons, Aereons και Psilords θα κοσμήσουν την οθόνη σας, ενώ οι πολεμικές ικανότητές τους θα προκαλέσουν συχνά τις αντίστοιχες δικές σας.

Μέσα στις δυνατότητές σας θα είναι η μελέτη εξωγήινων τεχνολογιών, η επέκταση της επιχείρησης με το χτίσιμο νέων βάσεων, η αγορά προσωπικού και συστημάτων και η οικονομική διαχείριση (και συντήρηση) των βάσεων που ελέγχετε. Με τον καιρό, μελετώντας όλες τις τεχνολογίες που κατακτάτε, θα μπορείτε να κατασκευάσετε καινούρια, πιο αποδοτικά διαστημόπλοια και καλύτερα οπλικά συστήματα ώστε, κάποια στιγμή, να μεταφέρετε τον πόλεμο στον χώρο των εξωγήινων και να τους εξαφανίσετε από προσώπου... Frontier.

Ως εδώ το Interceptor δεν διαφοροποιείται από τους προκατόχους του. Τα περισσότερα από τα ανωτέρω χαρακτηριστικά καθιερώθηκαν εξαρχής, από το X-COM 1. Ομως η πραγματικότητα είναι ότι το Interceptor παρουσιάζει σημαντικές καινοτομίες και διαφορές. Η πρώτη μεγάλη έκπληξη είναι το γεγονός ότι το turn-based στοιχείο έχει αντικατασταθεί από το real time! Ξεχάστε τις πολύωρες επιχειρήσεις και την οπτική των προηγούμενων τίτλων. Το τέταρτο μέρος της σειράς μοιάζει περισσότερο με το Wing Commander: The Prophecy, αφού οι μάχες είναι καθαρά action, διαστημικά dogfights.

Ο αρχικός στόλος σας περιλαμβάνει το Lightning -ελαφρύ αναχαιτιστικό ικανό για δύσκολες μανούβρες-, το Firestar -μεσαίο μαχητικό για όλες τις δουλειές- και το Super Avenger - ένα βαρύ, δυσκίνητο βομβαρδιστικό, με πλήρη θωράκιση και οπλισμό. Φυσικά κάθε σκάφος έχει τα δικά του συν και πλην, έτσι η σωστή χρήση του κατάλληλου κάθε φορά θα καθορίσει την έκβαση μιας μάχης (εδώ εντοπίζεται το strategy στοιχείο). Πριν από κάθε μάχη μπορείτε να επιλέξετε τον εξοπλισμό που θα συνοδεύει τα σκάφη σας, μέσα από έναν κατάλογο με μηχανές, ασπίδες, πανοπλίες και όπλα beam και missile (δηλαδή όπως στο Masters of Orion II). Επιπλέον







μπορείτε να επιλέξετε τους Wingmen που θα ακολουθούν τα διαστημόπλοια, οι οποίοι μετά από κάθε μάχη αποκτούν πολύτιμο experience (να και τα RPG στοιχεία). Ολα αυτά θα διαδραματίζονται σε έναν όμορφο, στηριζόμενο σε 3Dfx γραφικά, διαστημικό κόσμο με αστεροειδείς, μαύρες τρύπες και επικίνδυνα κοσμικά φαινόμενα (το... εμπορικό στοιχείο). Στα θετικά του παιχνιδιού καταγράφεται και η multiplayer -μέχρι οκτώ παίκτες- υποστήριξη.

Ολα δείχνουν πως η Micropose έδωσε μεγαλύτερη έμφαση στον action χαρακτήρα παρά στη στρατηγική, η οποία ενέπνεε τα παλαιότερα X-COM. Βέβαια το Interceptor πλαισιώνεται από ενδιαφέροντα RPG και strategy χαρακτηριστικά (άλλωστε η "καρδιά" του παιχνιδιού είναι και πάλι τα researches), όμως και μόνο η αφαίρεση της δοκιμασμένης turn-based μηχανής αφήνει πολλά ερωτηματικά αναφορικά με το gameplay. Επιφυλασσόμαστε για το αναλυτικό review, οπότε και θα σας ενημερώσουμε σχετικά. Επίσημη ημερομηνία κυκλοφορίας -για το εξωτερικό- του Interceptor είναι η 17η Ιουνίου του τρέχοντος έτους.

του Σωτήρη "Disruptor Pulse Launcher" Μπέλλου

Heretic II

από τη Raven

Τι θα μπορούσε να προκύψει, αν παίρναμε το Tomb Raider 2, βελτιώναμε τα γραφικά του ώστε να φτάσουν στο επίπεδο εκείνων του Quake 2, προσθέταμε ολίγη από ατμόσφαιρα Resident Evil και συμπληρώναμε με την έντονη δράση του αρχικού Heretic; Μα φυσικά το Heretic 2! Οπως όλα δείχνουν, η Raven Software κατάφερε να συνδυάσει με επιτυχία όλα τα ανωτέρω, άκρως εθιστικά στοιχεία μέσα σε έναν 3Dfx κόσμο πλούσιο σε monsters, ένταση και μαγεία. Η 3D μηχανή του Heretic 2 δεν έχει απολύτως καμία σχέση με τα διάφορα Quake-clones, καθώς υποστηρίζεται η τεχνική οπτικής τρίτου προσώπου (κάτι ανάλογο με την οπτική του Tomb Raider). Αλλά τα στοιχεία που κάνουν τα παιχνίδια αυτά μοναδικά στο είδος τους έχουν βελτιωθεί, ώστε να διατηρείται η αδρεναλίνη σε υψηλά επίπεδα. Οι τεχνικοί της Raven πιστεύουν ότι έτσι δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στο χαρακτήρα-πρωταγωνιστή του παιχνιδιού και παράλληλα δεν υπολείπεται καθόλου το action στοιχείο.

Υποδύεστε -πάλι- τον Carvus, ο οποίος στο πρώτο μέρος βρέθηκε εξορισμένος στον Outworld, έχοντας νικήσει τον σατανικό D' Sparil. Από αυτό το σημείο ξεκινά το Heretic 2, και τώρα καλείστε να διαφύγετε από τον εξώκοσμο. Βέβαια η πορεία σας δεν θα είναι στρωμένη με... ροδοπέταλα, καθώς οι φυλές και τα πλάσματα που κατοικούν εκεί μάλλον σας βλέπουν με κακό μάτι. Αυτό που θα πρέπει να περιμένετε από το παιχνίδι είναι μια τεράστια ποικιλία από



κακούς και πίστες, αφού οι προγραμματιστές του κάνουν λόγο για ένα εντελώς καινούριο σύμπαν, με διαφορετικές φυλές και κουλτούρες. Η δράση θα συνοδεύεται από μερικά εντυπωσιακά κατά την εκτέλεσή τους spells και από επιπρόσθετες interaction δυνατότητες, όπως κολύμπι, σκαρφάλωμα, ακόμα και ακροβατικά!

Το γραφικό περιβάλλον του παιχνιδιού -διαφημίζεται με τον καλύτερο τρόπο από τα εντυπωσιακά screenshots- συνοδεύεται (πάντα σύμφωνα με αυτούς που το προωθούν στην αγορά) από ρεαλιστικά animations, τα οποία επιτρέπουν στον παίκτη να παρακολουθεί από κοντά τις αντιδράσεις του Carvus. Θα τον δείτε να νιώθει την ένταση σε μια μάχη ή να αισθάνεται το κάψιμο και τον πόνο από την αιφνιδιαστική πτώση του σε έναν λάκκο με λάβα, ενώ θα προσέξετε το φόβο να ζωγραφίζεται στο πρόσωπό του καθώς στέκεται μπροστά από επιβλητικά, σκοτεινά κάστρα. Ηδη μερικοί... κακεντρεχείς θα σκέφτονται: "σιγά μην έχει deathmatch ή multiplayer της προκοπής". Τι έλλειψη πίστης είναι αυτή, ειδικά όταν αναφερόμαστε σε τεχνολογία αιχμής! Στο Heretic 2 θα υπάρχει και deathmatch αλλά και multiplayer, όπου η νίκη θα επέρχεται μέσω της συνεργασίας με άλλο παίκτη. Το παιχνίδι υπόσχεται πάρα πολλά πράγματα. Το θέμα είναι αν οι δημιουργοί του κατορθώσουν να κάνουν πραγματικότητα ένα μεγάλο μέρος -έστω- από τα "θα" στα οποία αναφέρονται. Εφόσον συμβεί αυτό, μάλλον βρέθηκε σοβαρότατος ανταγωνιστής τόσο για το Tomb Raider όσο και για το Quake 2. Οσον αφορά στην κυκλοφορία του, ε, ξέρετε πώς λειτουργούν αυτά τα πράγματα. Αν δεν υπάρξουν αναβολές (μη γελάτε, παρακαλώ), ο "Αιρετικός" θα εγκατασταθεί στον σκληρό σας το ερχόμενο φθινόπωρο.

του Σωτήρη "the Protestant" Μπέλλου

PC



Software Center









HARD DISKS

QUANTUM 2,1 SE ULTRA	40.000
QUANTUM 3,2 SE ULTRA	46.000
QUANTUM 4,3 SE ULTRA	54.000
QUANTUM 6,4 SE ULTRA	85.500
QUANTUM 8,4 SE ULTRA	98.000
WD 2,5 ULTRA DMA	42.500



MODEMS

US ROBOTICKS 56K EXT VOICE	41.900
SUPRA 55.600 INT VOICE	23.900
SUPRA 55.600 EXT VOICE	28.900
ZOOM 55.600 EXT	30500
CINA ACTION 55600 ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ	27.000
CINA ACTION 55600 ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ	17.500



SCANNERS

HEWLETT PACKARD 5P	68.000
HEWLETT PACKARD 6100	195.000
AVISION 960dpi	35.000
UMAX 610P (4800 dpi)	32.500
PHILIPS PCA 300 PS	29.900

CASES

MINI TOWER 200W	7.900
MIDI TOWER 200W	8.900
MIDI TOWER ATX 200W	15.900

ΦΤΙΑΞ'ΤΟ ΜΟΝΟΣ ΣΟΥ

MONITORS

MONITOR DIGITAL 14"	38.900
EIZO F35 15"	118.000
EIZO F55S 17"	180.000
EIZO F56 17"	225.000
EIZO F67 19"	335.000
EIZO T67S 20"	540.000
SONY 100GST 15" MULTI	125.000
SONY 200GST 17"	240.000
PHILIPS 15"	73.000
NOKIA 449XA+ 15" MULTI	120.000
VIEW SONIC E655 15"	88.900
VIEW SONIC C655 15"	95.900
GOLD STAR 15"	67.000
GOLD STAR 17"	110.000



ΚΑΡΤΕΣ ΟΘΟΝΗΣ

CL 5446 1(2) PCI	6.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 2(4) MB	9.900
VIRGE 3D DX 64 BIT 4 MB	12.900
DIAMOND STEALTH II S220 4MB	25.900
DIAMOND STEALTH VIPER 4MB	27.000
MATROX MILLENIUM II 4MB	48.000
MATROX MYSTIQUE 220 2MB	20.000
MATROX MYSTIQUE 220 4MB	35.000
INTEL 1740 4MB SGRAM AGP	35.900
VooDooRUSH PCI 4(6)	37.900

CPU

INTEL MMX 166 MHz	29.900
INTEL MMX 200 MHz BOX	33.000
INTEL MMX 233 MHz	40900
INTEL PENTIUM II 233 MHz	56.000
INTEL PENTIUM II 266 MHz	76.000
INTEL PENTIUM II 300 MHz	119.000

SERVICE

PRINTERS

EPSON STYLUS 400	54.000
EPSON STYLUS 600	76.000
EPSON STYLUS 800	110.000
EPSON STYLUS PHOTO 700	97.000
HP DESKJET 670C	54.900
HP DESKJET 690C+	63.000
HP DESKJET 720C	79.900



ΚΑΡΤΕΣ ΗΧΟΥ

16 BIT COMPATIBLE	4.900
SOUNDBLASTER 16 BIT	10.900
SOUNDBLASTER VIBRA 16 BIT	12.500
SOUNDBLASTER AWE 64 PnP	22.900
SOUNDBLASTER AWE 64 GOLD	45.000

SIMMs

8 MB EDO 72 PIN BRAND	4.000
16 MB EDO 72 PIN BRAND	6.500
32 MB EDO 72 PIN BRAND	11.900
32 MB 168 PIN SD RAM	10900
64 MB 168 PIN PIN SD RAM	25.900
64 MB 168 PIN SD RAM 100 MHz	33.900

ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ CD-ROM GAMES

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΜΕ 1.500 ΔΡΧ.

CD-ROMs

ACER 32x IDE	19.000
TOSHIBA 24x	20.500
GOLD STAR 24x	19.000
HITACHI 24x	15.500
TOSHIBA 32x IDE	21.000
PLEXTOR SCSI 32x	44.500
RECORDER YAMAHA 4260 SCSI 2-4-6	151.000
RECORDER YAMAHA 400t SCSI 4-6	129.000
DVD-ROM TOSHIBA	120.000



MOTHERBOARDS

G573 TX PROiii 512K WITH SOUND	20.000
LUCKY STAR	19.000
SOYO 5EA5	21.000
SOYO 5BT5	28.000
QDI TITANIUM IE	25.000
QDI TITANIUM IB+	25.900
QDI TITANIUM 2B ATX	26.500
QDI LEGEND 5 για PENTIUM II ATX	34.900
QDI LEGEND 1 για PENTIUM II ATX	43.500
QDI BRILLIANT I 440 BX ATX	47.900

SCSI CONTROLLERS

ADAPTEC 3940-S/W	108.500
ADAPTEC 3940W WIDE-S/W	121.900
ADAPTEC 2940 ULTRA WIDE	59.000
DAWI PCI ULTRA WIDE-s/w	41.900

ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ

ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

VISA

- ΧΑΛΚΟΚΟΝΔΥΛΗ 22, ΑΘΗΝΑ - ΤΗΛ.: 5233835 - 5235260 - 5234645
- ΚΗΦΙΣΙΑΣ 263, ΚΗΦΙΣΙΑ - ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ SEE & SHOP - ΤΗΛ.: 8018978

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, το οποίο διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 214 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

(1). (5) **Hellfire**
(Sierra)
(2). (2) **Diablo**
(Blizzard)
(3). (1) **The Curse Of Monkey Island**
(LucasArts)
(4). (-) **Gabriel Knight 2**
(Sierra)
(5). (3) **Riven**
(Broderbund)

ACTION

(1). (2) **Quake 2**
(id Software)
(2). (1) **Tomb Raider 2**
(Core Design)
(3). (3) **Duke Nukem 3D**
(Apogee)
(4). (4) **Abe's Odyssey**
(GT Interactive)
(5). (5) **Grand Theft Auto**
(BMG)

STRATEGY

(1). (3) **Warcraft 2**
(Blizzard)
(2). (1) **Red Alert**
(Westwood)
(3). (2) **Age Of Empires**
(Microsoft)
(4). (-) **Heroes of Might and Magic 2**
(New World Computing)
(5). (-) **Starcraft**
(Blizzard)

SIMULATION

(1). (1) **FIFA 98**
(Electronic Arts)
(2). (2) **NBA Live 98**
(Electronic Arts)
(3). (-) **Carmageddon**
(Stainless)
(4). (-) **Wing Commander 4**
(Origin)
(5). (-) **Theme Hospital**
(Bullfrog)

TOP TEN

Αποτελέσματα αναγνωστών

Θέση	Πορεία	Τίτλος	Εταιρία	Είδος	Μήνες
1	-	FIFA 98 (1)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆
2	▲	WARCRAFT 2	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆
3	-	RED ALERT (3)	(WESTWOOD)	STRATEGY	10 ☆☆☆
4	▲	AGE OF EMPIRES (5)	(MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆☆
5	▲	HELLFIRE	(SIERRA)	ADVENTURE	☆
6	▲	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2	(NEW WORLD COMPUTING)	STRATEGY	☆
7	▼	QUAKE 2 (4)	(id)	ACTION	☆☆☆☆☆
8	▲	STARCRAFT	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆
9	▼	DIABLO (7)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	10 ☆☆☆
10	▼	TOMB RAIDER 2 (2)	(CORE DESIGN)	ACTION	☆☆☆☆☆☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.

▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.

\- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.

Το FIFA 98: Road to World Cup δεν λέει να αφήσει την πρώτη θέση του TOP TEN μας (ίσως το κάνει με την κυκλοφορία πλέον του FIFA World Cup 98), ενώ θεαματική υπήρξε η επανάκαμψη του Warcraft II, που όλα έδειχναν ότι θα... μας άφηνε χρόνους! Το περίφημο Starcraft κατέλαβε μόλις την όγδοη θέση και αναμένουμε να δούμε την πορεία του στους επόμενους μήνες...

TOP 5 Καταστημάτων

1	FIFA World Cup 98	(Electronic Arts)
2	Lula	(Take 2 Interactive)
3	Starcraft	(Blizzard)
4	Black Dahlia	(Take 2 Interactive)
5	Egypt	(Cryo Interactive)

Ευχαριστούμε τα καταστήματα Multirama, Vertigo, Μέτρον, Big City και Computer Games Club για τη συνεργασία τους στην κατάρτιση αυτού του TOP-5.

ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ ΒΑΣΣΗΣ

"Υπάρχει υψηλού επιπέδου επαγγελματισμός στον εξελληνισμό του UBIK από τη CD-Media."

PC Master: *Κύριε Βάσση, πώς αποφασίσατε να μεταγλωττίσετε το UBIK;*

Αριστείδης Βάσσης: Η ιδέα για τον εξελληνισμό του UBIK ξεκίνησε από το σενάριο του παιχνιδιού. Οπως ίσως θα γνωρίζουν οι περισσότεροι, το UBIK δεν ήταν ένα παιχνίδι που γράφτηκε εξαρχής, αλλά στηρίχτηκε στο ομώνυμο και πολύ γνωστό βιβλίο του Philip K. Dick. Ως ιδέα μάς άρεσε πάρα πολύ, αφού και το βιβλίο είναι από τα αγαπημένα μας. Επίσης, θεωρήσαμε ότι ένα παιχνίδι που διαθέτει τόσο πολύ βάθος θα ήταν δύσκολο να κατανοηθεί στην αγγλική, για αυτό και αποφασίσαμε να το εκδώσουμε στα ελληνικά, ούτως ώστε να γίνει πιο προσιτό σε μεγαλύτερο μέρος του κοινού μας.



PCM: *Μπορείτε να μας περιγράψετε τη διαδικασία της μεταγλώττισης;*

A.B.: Πρέπει πρώτα απ' όλα να αναφέρουμε ότι το πρώτο βήμα στη μεταγλώττιση ενός τίτλου είναι να εκτιμήσουμε κατά πόσο αυτός ο τίτλος αξίζει να γίνει και ελληνικός. Αυτό είναι συνάρτηση -κατά κύριο λόγο- της ποιότητας του τίτλου αλλά και του τι περισσότερο μπορεί να δώσει η ελληνική έκδοση, τόσο όσον αφορά στον ανταγωνισμό όσο και σχετικά με το αγγλικό προϊόν. Δεν θα ήταν, δηλαδή, τόσο δόκιμο να εξελληνίσουμε ένα beat'em up ή shoot'em up παιχνίδι, από τη στιγμή που ο λόγος που περιέχεται στο παιχνίδι δεν έχει ιδιαίτερο νόημα και σημασία για την εξέλιξή του. Από κει και πέρα θέλουμε πάντα να είναι ένα καλό παιχνίδι.

Το επόμενο βήμα είναι να βρούμε κάποιον άνθρωπο που να μπορεί να κάνει τη μεταφορά του κειμένου (σε πρώτη φάση είναι απλό κείμενο και οι διάλογοι και το in game text) από την αγγλική ή τη γαλλική έκδοση στα ελληνικά, διατηρώντας βέβαια το ύφος του παιχνιδιού. Η μετάφραση του UBIK έγινε από δοκιμασμένους μεταφραστές βιβλίων.

> **Οι ίδιοι οι άνθρωποι της CRYO μας ανέφεραν ότι οι φωνές στο ελληνικό είναι πολύ καλύτερες και από την αγγλική και από τη γαλλική έκδοση. Οι ηχογραφήσεις έγιναν μέσα σε μία εβδομάδα, ενώ στην αγγλική και τη γαλλική έκδοση έγιναν μέσα σε τρεις ημέρες.**

Τρίτο στάδιο, φυσικά, είναι να μεταφραστεί το κείμενο, να ελεγχθεί, να αποσταλεί στο εξωτερικό το in game text, το κείμενο που υπάρχει μέσα στο παιχνίδι, για να γίνει κομμάτι του παιχνιδιού και να ηχογραφηθούν οι διάλογοι. Μετά την ηχογράφηση των διαλόγων, το ηχητικό μέρος του παιχνιδιού περνά κάποια φάση επεξεργασίας κι έπειτα στέλνεται και αυτό στο εξωτερικό. Το incorporation, δηλαδή ο συνδυασμός των μερών του παιχνιδιού, γίνεται στο εξωτερικό από ειδική ομάδα κάθε εταιρίας. Στην προκειμένη περίπτωση η εργασία έγινε από την ειδική ομάδα της CRYO, φυσικά σε συνεργασία με κάποιον άνθρωπο της CD-MEDIA, ο οποίος επιβλέπει τη διαδικασία ώστε να είμαστε σίγουροι ότι δεν θα υπάρξουν λάθη και προβλήματα.

PCM: *Υπήρξαν δυσκολίες κατά τη μετάφραση ορισμένων όρων ή λέξεων από τα αγγλικά στα ελληνικά;*

A.B.: Επειδή το παιχνίδι βασίζεται σε βιβλίο επιστημονικής φαντασίας, η κύρια δυσκολία που είχαμε δεν ήταν στο να αποδώσουμε τις αγγλικές λέξεις στα ελληνικά, αλλά τις ειδικές λέξεις που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας για να αποδώσει κάποια πράγματα που ουσιαστικά δεν υπάρχουν. Για παράδειγμα, χρησιμοποιεί λέξεις όπως "ψιονικός", η οποία στα αγγλικά αποδίδεται "psy". Οι λέξεις αυτές δεν είναι όροι που έχουν παγιωθεί ως μεταφράσεις, διότι χρησιμοποιούνται σε ειδικές περιπτώσεις, στη φιλολογία της επιστημονικής φαντασίας. Εμείς χρησιμοποιήσαμε αντίστοιχες λέξεις που χρησιμοποιούνται στις ελληνικές μεταφράσεις των βιβλίων επιστημονικής φαντασίας. Η λέξη "ψιονικός" χρησιμοποιείται κατά κόρον στη μετάφραση του "psy" στα βιβλία επιστημονικής φαντασίας στην Ελλάδα.

PCM: *Δεν θα ήταν, όμως, πιο δόκιμο και πιστότερο στο πρωτότυπο να μη μεταφράζονται αυτοί οι όροι;*

A.B.: Υπάρχουν κάποιοι όροι που δεν είναι εύηχοι στα ελληνικά. Προσπαθούμε πάντα με τη μετάφραση ενός όρου να δίνουμε μια ιδέα περί τίνος πρόκειται. Θέλουμε να μεταφράζουμε αυτούς τους όρους με τέτοιον τρόπο, ώστε να καταλαβαίνει άμεσα ο παίκτης ότι το αντικείμενο είναι έτσι όπως παρουσιάζεται στο παιχνίδι.

***PCM:** Υπήρξαν άλλου είδους δυσκολίες στην υλοποίηση του project;*

A.B.: Η εταιρία του εξωτερικού, η CRYO, ήταν πάρα πολύ συνεργάσιμη και πάρα πολύ οργανωμένη. Εμείς ήδη έχουμε μια δοκιμασμένη δομή από τα προηγούμενα προϊόντα που έχουμε αναλάβει να εξελληνίσουμε και διαθέτουμε δοκιμασμένους συνεργάτες. Η βασική δυσκολία που ίσως βρίσκουμε μπροστά μας έγκειται στο θέμα του χρόνου. Γιατί, φυσικά, παράλληλα με την ελληνική έκδοση κυκλοφορούσε στην αγορά και η αγγλική. Ετσι θα έπρεπε να έχουμε την ελληνική έκδοση σε χρόνο πλησίον της αγγλικής, ούτως ώστε να δώσουμε την ελληνική έκδοση στο κοινό και να μην παρουσιαστεί το φαινόμενο να έχει αγοράσει κάποιος την αγγλική έκδοση και αργότερα να θέλει την ελληνική, νιώθοντας έτσι ένα αίσθημα αδικίας.

***PCM:** Υπάρχει η άποψη από ανθρώπους που έχουν παίξει την ελληνική έκδοση του UBIK ότι αφ' ενός δεν έχει το επαγγελματικό βάθος του πρωτότυπου και αφ' ετέρου η ηθοποιία δεν είναι αντάξια της αγγλικής.*

A.B.: Οι συνεργάτες μας είναι επαγγελματίες και οι ηχογραφήσεις έγιναν σε επαγγελματικό στούντιο υψηλών προδιαγραφών. Μπορείτε να δείτε στο τέλος του παιχνιδιού -στους τίτλους- ότι οι ηθοποιοί που πήραν μέρος σε αυτή την προσπάθεια είναι επαγγελματίες του χώρου, ενώ ακούγοντας τις φωνές μέσα στο παιχνίδι θα διαπιστώσετε ότι θυμίζουν φωνές που έχουν ακουστεί πάρα πολύ στην τηλεόραση. Πολλοί από τους ηθοποιούς αυτούς έχουν πάρει μέρος στο σπικάζ διαφημιστικών σποτ και κάποιων εκπομπών. Επομένως, δεν μπορώ να δεχτώ ότι δεν υπάρχει υψηλό επίπεδο επαγγελματισμού.

Η φιλοσοφία μας και η τακτική που ακολουθούμε είναι της "ολικής ποιότητας". Προσπαθούμε το προϊόν μας να έχει ποιότητα σε κάθε του στάδιο, από τη μετάφραση, από το κουτί του μέχρι και το καθεαυτό προϊόν. Παρακολουθούμε τη διαδικασία από πολύ κοντά και, από τη στιγμή που επενδύουμε σε μια προσπάθεια που θέλουμε να έχει συνέχεια, επιθυμούμε το προϊόν που φτάνει στον τελικό καταναλωτή να είναι το καλύτερο δυνατό. Η CD-MEDIA δεν μπορούσε να δεχτεί χαμηλό επίπεδο επαγγελματισμού από τους συνεργάτες μας. Οι πρώτοι που σιγουρεύτηκαν ότι έχουν να κάνουν με επαγγελματίες και ότι το αποτέλεσμα θα ήταν το καλύτερο ήμαστε εμείς. Κυρίως γιατί θέλουμε να μας εμπιστευτούν οι καταναλωτές και να δεχτούν και το επόμενο προϊόν ως προϊόν της CD-MEDIA με υψηλή ποιότητα.

***PCM:** Θα συγκρίνατε τις δύο εκδόσεις;*

A.B.: Μπορώ να σας πω το εξής: Οι ίδιοι οι άνθρωποι της CRYO μας ανέφεραν ότι οι φωνές στο ελληνικό είναι πολύ καλύτερες και από την αγγλική και από τη γαλλική έκδοση. Οι ηχογραφήσεις έγιναν μέσα σε μία εβδομάδα, ενώ στην αγγλική και τη γαλλική έκδοση έγιναν μέσα σε τρεις ημέρες. Αυτό συνέβη κυρίως διότι οι ηθοποιοί, προτού μπουν στο στούντιο για την ηχογράφηση, έπρεπε να ακούσουν τον αγγλικό διάλογο και να δουν τη χροιά της φωνής και το concept του διαλόγου όπου συμμετείχαν, ώστε να αποδώσουν όσο το δυνατόν πιστότερα το κομμάτι που είχαν αναλάβει.

***PCM:** Ποια είναι η ανταπόκριση του κοινού;*

A.B.: Το κοινό είναι ακόμη διστακτικό, γιατί υπάρχει ένας σκεπτικισμός για το κατά πόσο μπορεί η ελληνική μεταφορά ενός παιχνιδιού adventure/RPG/strategy, όπως το UBIK, να έχει πετύχει. Οσοι έχουν εμπιστευτεί το προϊόν έχουν ανταποκριθεί πολύ καλά, ενώ πολύ καλή ανταπόκριση είχαμε και από όλους τους μεταπωλητές.

***PCM:** Πώς θα χαρακτηρίζατε αντίστοιχες ή ανάλογες προσπάθειες με τη δική σας στον ελληνικό χώρο;*

A.B.: Είμαστε ιδιαίτερα θετικοί έναντι ποιοτικών προσπαθειών που έχουν άμεσο στόχο και επίκεντρο τον καταναλωτή. Το γεγονός είναι πολύ ευχάριστο και μας ικανοποιεί ιδιαίτερα. Αντίθετα, δεν μας ικανοποιούν οι προσπάθειες χαμηλής ποιότητας, διότι δημιουργούν αρνητικό κλίμα στους καταναλωτές για όλες τις επόμενες ελληνικές προσπάθειες. Οι πρωτοβουλίες που είναι υψηλής ποιότητας βοηθούν την αγορά και τους Ελληνες παραγωγούς. Ο πλήρης εξελληνισμός είναι ένα μεταβατικό στάδιο. Θα θέλαμε στο μέλλον να δούμε πλήρως ελληνικές παραγωγές, γιατί πιστεύουμε ότι οι ελληνικές εταιρίες έχουν το δυναμικό αλλά υστερούν σε εμπειρία και οργάνωση. Από την προσωπική μου εμπειρία, μπορώ να σας πω ότι υπάρχουν ελληνικές εταιρίες που διαθέτουν πολύ καλύτερες εγκαταστάσεις και ανώτερης ποιότητας ανθρώπινο δυναμικό από τις αντίστοιχες εκείνων του εξωτερικού.

***PCM:** Θα προβεί σε ανάλογες προσπάθειες η εταιρία; Υπάρχει η σκέψη για εσωτερική παραγωγή τίτλων;*

A.B.: Ελπίζουμε και προσπαθούμε οι πλήρως εξελληνισμένοι τίτλοι μέσα στο 1998 να είναι τριπλάσιοι από ό,τι το 1997. Μέχρι το τέλος του χρόνου πιθανόν να έχουμε ακόμη μια παραγωγή της Disney και, φυσικά, θα δούμε κάποια παιχνίδια, αρκεί να υφίστανται οι προϋποθέσεις που ίσχυαν και για το UBIK. Οσον αφορά στα κουτιά και τα manuals, εξελληνίζουμε έξι με επτά τίτλους το μήνα, ενώ μέχρι το τέλος του χρόνου ο αριθμός αυτός θα αυξηθεί. Υπάρχει η σκέψη να προχωρήσουμε σε εσωτερική παραγωγή, η οποία θα υλοποιηθεί στα επόμενα δύο με τρία χρόνια. Δεν θεωρούμε ότι έχουμε την υποδομή και δεν βιαζόμαστε. Προχωρούμε με σταθερά βήματα, προσπαθούμε να φέρνουμε σε πέρας με επιτυχία κάθε προσπάθεια και θέλουμε να γίνει συνείδηση του κοινού ότι οι ελληνικοί τίτλοι μπορούν να διαθέτουν την ανάλογη ποιότητα.

Γιάννης Βογιατζής

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, οι απόψεις των οποίων σίγουρα παρουσιάζουν ξεχωριστό ενδιαφέρον.





COMPUTER ALFA

Συμπληρώνοντας φέτος δέκα χρόνια συνεχούς λειτουργίας, η εταιρία Computer Alfa γιορτάζει τα "γενέθλιά" της με τη δημιουργία ενός καταστήματος στα νότια προάστια και συγκεκριμένα στον Αλιμο.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Το νέο κατάστημα της Computer Alfa έρχεται να λάβει την έβδομη θέση στη λίστα των καταστημάτων της εταιρίας, γεγονός που σημαίνει ότι διαθέτει τα απαραίτητα εχέγγυα για την επιτυχία. Η ποιότητα των υπηρεσιών που μπορεί να απολαύσει ο πελάτης αλλά και των προϊόντων που διατίθενται δεν θα μπορούσε να λείψει ούτε από αυτό το κατάστημα της αλυσίδας. Περνώντας στα ενδότερα του καταστήματος, πρέπει να σημειώσουμε την πληρότητα των προϊόντων, τα οποία καλύπτουν το ευρύ φάσμα της Πληροφορικής και κάθε είδους σχετικά ενδιαφέροντα. Τόσο ο επαγγελματίας όσο και ο απλός χρήστης θα βρουν εκείνο που επιθυμούν, χωρίς να καταβάλουν ιδιαίτερο κόπο για να... ανακαλύψουν την "κρυψώνα" του περιφερειακού που ψάχνουν. Το ειδικευμένο προσωπικό του καταστήματος βρίσκεται έτοιμο ανά πάσα στιγμή να επέμβει και να καθοδηγήσει τον πελάτη στη σωστή και πιο αποδοτική αγορά.

Αν χρειάζεστε hardware, μπορείτε να ρίξετε... πολλές ματιές -εκτός από τους ολοκληρωμένους υπολογιστές- στην ευρεία γκάμα περιφερειακών και αναλώσιμων. Σε αυτή περιλαμβάνονται όλα τα προϊόντα, από εκτυπωτές και scanners μέχρι ποντίκια και notebooks, σε μεγάλη ποικιλία. Από την άλλη, το software δεν θα μπορούσε να λείπει, αφού χωρίς αυτό οι συμπαθείς υπολογιστές θα ήταν άχρηστοι. Ολα τα νέα παιχνίδια, εκπαιδευτικά και εγκυκλοπαιδικά CD-ROMs αλλά και επαγγελματικές εφαρμογές βρίσκονται στα ράφια του καταστήματος, για να διαλέξετε εκείνο που σας ενδιαφέρει. Τέλος, το -ολοένα πιο απαραίτητο- τμήμα του υπολογιστή, που κάνει πράξη την επικοινωνία με όλο τον κόσμο, το Internet, δεν έχει αμεληθεί από τους υπευθύνους του καταστήματος, καθώς συνεργάζονται με τη FORTHnet, δια-

θέτοντας πακέτα σύνδεσης με τον συγκεκριμένο provider.

Στο κατάστημα εδράζεται και αυτόνομο τμήμα service, αφοσιωμένο στην εξυπηρέτηση των πελατών του καταστήματος σε όποιο πρόβλημα αντιμετωπίζουν με τον εξοπλισμό τους. Πρέπει να αναφέρουμε ότι το τμήμα service θα επισκευάσει οποιονδήποτε υπολογιστή, ανεξάρτητα από τη μάρκα ή το κατάστημα αγοράς, γεγονός που σίγουρα θα διευκολύνει πολλούς χρήστες της περιοχής.

Ειδική μνεία πρέπει να γίνει στους υπολογιστές που συναρμολογεί η Computer Alfa, οι οποίοι ονομάζονται ACOM. Η εταιρία είναι gold partner και OEM system builder της Microsoft, καθώς και OEM της Intel, στοιχεία που καταδεικνύουν την ποιότητα των μηχανημάτων που κατασκευάζει και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών που αυτά διαθέτουν. Εκείνο που έχει σημασία για την Computer Alfa είναι η ποιότητα των υπολογιστών της. Για αυτό, κάθε υπολογιστής ελέγχεται με αυστηρά κριτήρια, προσέχοντας πάντα ώστε τα υλικά που τον απαρτίζουν να εγγυώνται την ποιότητα, την ταχύτητα και την όσο το δυνατόν καλύτερη τιμή. Η προσπάθεια που γίνεται είναι να κρατηθεί σε καλά επίπεδα η σχέση κόστους-ωφέλειας, ώστε να κατασκευαστεί ένας ποιοτικός υπολογιστής σε πολύ καλή τιμή. Η υποστήριξη της Computer Alfa στους υπολογιστές ACOM είναι εντυπωσιακή. Πέρα από τη συνηθισμένη τριετή εγγύηση, κάθε υπολογιστής ACOM συνοδεύεται από δωρεάν εγγύηση εφ' όρου ζωής (δηλαδή ακόμη και μετά τη λήξη της απλής εγγύησης), κατά την οποία ο πελάτης-κάτοχος ενός ACOM για οποιοδήποτε πρόβλημα θα πληρώσει μόνο το ανταλλακτικό και δεν θα χρεωθεί την εργασία.

Περνώντας στα ενδότερα του καταστήματος, πρέπει να σημειώσουμε την πληρότητα των προϊόντων, τα οποία καλύπτουν το ευρύ φάσμα της Πληροφορικής και κάθε είδους σχετικά ενδιαφέροντα. Τόσο ο επαγγελματίας όσο και ο απλός χρήστης θα βρουν εκείνο που επιθυμούν, χωρίς να καταβάλουν ιδιαίτερο κόπο για να... ανακαλύψουν την "κρυψώνα" του περιφερειακού που ψάχνουν.

Για την έναρξη της λειτουργίας του το κατάστημα "Computer Alfa" έχει προγραμματίσει σημαντικές εκδηλώσεις, με κορυφαία εκείνη που θα πραγματοποιηθεί την Τετάρτη 17 Ιουνίου στις 20:00, στο χώρο του καταστήματος. Οσοι πελάτες το έχουν επισκεφθεί μέχρι τότε θα συμμετάσχουν σε κλήρωση με δώρα σημαντικής αξίας, όπως μια οθόνη 17" ιντσών EIZO, εκτυπωτές Hewlett Packard inkjet 690 και 670, scanners HP και Primax, καθώς και πλήθος άλλων σημαντικών προϊόντων. Πράγματι εντυπωσιακή προσφορά για όλους εκείνους που ασχολούνται με την Πληροφορική, αφού τα δώρα δεν είναι μόνο υψηλής ποιότητας αλλά και πάρα πολλά, ώστε να μην αφήσουν σχεδόν κανέναν παραπονεμένο. Οταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, μόλις που θα προλαβαίνετε να επισκεφθείτε το κατάστημα για να πάρετε μέρος στη μεγάλη κλήρωση, για αυτό μην καθυστερείτε - έτσι κι αλλιώς, "ο χρόνος είναι χρήμα". Επικοινωνώντας με το "Computer Alfa" στα τηλέφωνα του καταστήματος, μπορείτε να μάθετε περισσότερες πληροφορίες.

Ομως οι εκπλήξεις δεν σταματούν εδώ. Με την ευκαιρία της συμπλήρωσης δέκα χρόνων ύπαρξης της εταιρίας Computer Alfa, κάθε δεκαπέντε μέρες θα υπάρχει κάποια προσφορά (ή προσφορές), που θα αφορά σε προϊόντα του καταστήματος και θα σας δίνει τη δυνατότητα για οικονομικές και σπουδαίες αγορές. Αν λοιπόν θέλετε να γιορτάσετε μαζί με την εταιρία αλλά και να επωφεληθείτε, μην αμελείτε να ενημερώνεστε τακτικά από τον ειδικό Τύπο αλλά και από το ίδιο το κατάστημα, που άλλωστε είναι η πιο αξιόπιστη και αμεσότερη πηγή πληροφοριών. Επιπλέον, μην παραλείψετε να περάσετε από το κατάστημα "Computer Alfa", γιατί εκεί σας περιμένουν ενδιαφέρουσες εκπλήξεις. PC





ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ
Computer Alfa

ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ
Είδη υπολογιστών

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ
Βουλιαγμένης 532, Αλιμος

ΤΗΛΕΦΩΝΟ
9946135-7

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ

CLAUS DUE PEDERSEN

ΤΗΣ ELECTRONIC ARTS

Ο Claus Due Pedersen, διευθυντής πωλήσεων της Electronic Arts, αρμόδιος για ολόκληρη τη Βόρεια Ευρώπη (Δανία, Σουηδία, Νορβηγία και Φινλανδία) με έδρα στη Δανία, βρισκόταν για ολιγοήμερες διακοπές στη χώρα μας. Φυσικά το "PC Master" δεν άφησε την ευκαιρία να πάει χαμένη. Ετσι, λοιπόν, προέκυψε η αποκλειστική συνέντευξη που θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε στη συνέχεια...

του Αντώνη Σκουλικάρη
ansk@mdfoods.dk

PC Master: *Μιλήστε μας με λίγα λόγια για την ΕΑ.*

Claus Due Pedersen: Η ΕΑ είναι αμερικανική εταιρία. Η μητρική εταιρία εδρεύει στο St Mateau της California. Η εταιρία εξελίσσεται πολύ γρήγορα. Σήμερα αριθμεί 2.200 εργαζόμενους, το 50% των οποίων δουλεύουν στην ΕΑ δημιουργώντας παιχνίδια, ενώ οι υπόλοιποι ασχολούνται με τη διανομή.

PCM: *Ποιο είναι το format που θεωρείτε σημαντικότερο;*

C.D.P.: Κυριαρχεί η ιδέα ότι δεν πρέπει να "ανήκουμε" σε συγκεκριμένη πλατφόρμα, ότι δεν πρέπει να εξαρτιόμαστε από ένα format, ένα άτομο, μια εταιρία ή οτιδήποτε άλλο. Αρα αυτό που προσπαθούμε να κάνουμε είναι να είμαστε ανοικτοί όσον αφορά στα παιχνίδια μας. Εάν ένα παιχνίδι ανταποκρίνεται σε πολλά formats, θα κάνουμε πολλά formats. Για παράδειγμα, το FIFA 98 το έχουμε σε όλα τα formats: Win 95, Sony PlayStation, Nintendo 64... Δίνουμε όμως ιδιαίτερη βαρύτητα στα Win 95, καθώς αποτελούν το μεγαλύτερο κομμάτι της δουλειάς μας. Αλλά αυτό που βλέπουμε τελευταία -ειδικά το χρόνο που πέρασε- είναι ότι το PlayStation βρίσκεται πολύ κοντά στα Win 95 όσον αφορά στις πωλήσεις μας στα διάφορα προϊόντα. Θα αναφέρω ότι το μερίδιο αγοράς στους τίτλους που διακινεί η Electronic Arts διαχωρίζεται κατά 40% σε Win 95, 40% σε PlayStation και 20% σε Nintendo 64 και Saturn.

PCM: *Κάνοντας λόγο για μερίδιο αγοράς, αναφέρετέ μας ποιο είναι αυτό της ΕΑ σε σχέση με τις υπόλοιπες εταιρίες του χώρου.*

C.D.P.: Βλέπουμε ότι η ΕΑ είναι παγκοσμίως η πρώτη εταιρία παραγωγής software. Υπάρχει μια μικρή διαφοροποίηση σε ό,τι αφορά την αγορά της Ευρώπης σε σχέση με την αντίστοιχη των Ην. Πολιτειών, δεδομένου του ότι στην Αμερική τα sport games είναι πιο δημοφιλή. Εάν εξαιρέσουμε το hardware, βλέπουμε ότι σε καθαρή αξία προϊόντος η ΕΑ κατέχει την πρώτη θέση με 23% μερίδιο αγοράς, ενώ ακολουθεί η Sony και στην τρίτη θέση βρίσκεται η Virgin.

PCM: *Αυτό ίσως οφείλεται στο ότι συνεργάζεστε με πολύ γνωστές εταιρίες;*

C.D.P.: Νομίζω ότι μεγάλο μέρος της επιτυχίας μας οφείλεται εκεί. Εχουμε χωρίσει τα προϊόντα μας σε αυτά της δικής μας εταιρίας/μάρκας και σε εκείνα που ονομάζουμε θυγατρικά. Αναφορικά με τα πρώτα, έχουμε την EA Sports (με παιχνίδια όπως το FIFA World Cup 98), την Bullfrog (το μόνο ευρωπαϊκό studio που μας ανήκει) και την Origin (επίσης ενσωματώνει την Janes, η οποία εξειδικεύεται σε fight simulations, καθώς είναι ενημερωμένη για τα πιο σύγχρονα οπλικά συστήματα σε αεροπλάνα, τανκς κ.τ.λ.).

PCM: *Υπάρχει κάποιος τίτλος ή σειρά όπου δίνετε ιδιαίτερο βάρος;*

C.D.P.: Ναι, ο κυρίως τομέας μας είναι τα sport games. Πιστεύω ότι αποτελούν το 40% των συνολικών εσόδων και κερδών μας από τα παιχνίδια.

PCM: *Ποια θα είναι τα hits του 1998;*

C.D.P.: Το μεγαλύτερο θα είναι το World Cup 98 από την EA Sports - δεν ξέρω για την Ελλάδα, αφού δεν προκριθήκατε [γέλιο], αλλά στην Ευρώπη σίγουρα. Επίσης το Simcity 3000 από τη Maxis, που έχει εντελώς άλλη προοπτική - ας ετοιμάζονται όλα τα Sim-freaks. Πολύ σύντομα θα έχουμε και το X-Files: The Game (παραγωγή της Fox), το Motor Racer 2 και -από την MGM- το James Bond. Από την Bullfrog θα υπάρξουν το Populous 3, που φαίνεται πολύ ελπιδοφόρο, το Theme Park 2 -με gameplay εξίσου καλό όπως του προηγούμενου, κλασικού πλέον, προκάτοχού του- και τέλος το Dungeon Keeper 2, πιστεύουμε πριν από τα Χριστούγεννα...

PCM: *...του 1999; Ας μην ξεχνάμε ότι έχει ανατεθεί στην Bullfrog...*

C.D.P.: (γέλιο) Οχι, Χριστούγεννα του 1998. Η αλήθεια είναι ότι η Bullfrog έχει άσχημη φήμη όσον αφορά στις προθεσμίες. Παρ' όλα αυτά προσπαθούν για τη βελτίωση του χρονοδιαγράμματος των παιχνιδιών τους, όπως π.χ. έγινε με το Theme Hospital, που σημαίνει ότι μπορούν να φέρουν αποτελέσματα αν προσπαθήσουν. Ας μην ξεχνάμε όμως ότι η διαδικασία δημιουργίας ενός παιχνιδιού δεν είναι η ίδια με την αντίστοιχη μιας ταινίας ή ενός δίσκου.

PCM: *Μιλήστε μας για αυτή τη διαδικασία.*

C.D.P.: Αρχίζει με την κεντρική ιδέα του τίτλου - με εξαίρεση τα sport games, αφού εκεί απλά βελτιώνουμε τεχνολογικά την ήδη υπάρχουσα ιδέα. Αλλά σε όλα τα υπόλοιπα ξεκινάμε με την ιστορία και το gameplay, ενώ μετά σχεδιάζονται τα πρώτα γραφικά. Στη συνέχεια το παιχνίδι περνά από ορισμένα στάδια -το alpha, το beta κ.τ.λ.- και σε καθένα από αυτά πραγματοποιείται ποιοτικός έλεγχος. Εάν για κάποιο λόγο το παιχνίδι δεν περάσει τον έλεγχο σε ένα από τα στάδια, επιστρέφει στο αμέσως προηγούμενο. Αυτός άλλωστε είναι ο λόγος καθυστέρησης ορισμένων τίτλων.

Ενας άλλος παράγοντας είναι η μετάφραση -κυρίως των manuals- σε πολλές γλώσσες, ώστε το παιχνίδι να ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις του καταναλωτή της εκάστοτε χώρας. Ομως, η πολυπλοκότητα της δημιουργίας ενός τίτλου είναι εκείνη που κάνει αυτή τη δουλειά συναρπαστική.

PCM: *Κάθε μήνα που περνά βλέπουμε να αυξάνονται τα system requirements των παιχνιδιών. Πού οδηγούμαστε;*

C.D.P.: Σε μερικές περιπτώσεις το παρατραβάμε... Εμείς προσπαθούμε να αναφερόμαστε στο μεγαλύτερο μέρος του αγοραστικού κοινού. Τα πάντα όμως είναι θέμα ανταγωνισμού. Ως δημιουργός και εκδότης κάποιος, πρέπει να είναι σίγουρος ότι τα παιχνίδια του φαίνονται όμορφα, ότι προσφέρουν τα καλύτερα γραφικά, οπότε χρησιμοποιεί την τεχνολογία της αγοράς. Αλλά ο κόσμος κουράζεται να αλλάζει ή να αναβαθμίζει τα μηχανήματά του κάθε έξι μήνες. Αυτός είναι ο λόγος που αναπτύσσονται οι κονσόλες. Δεν ξέρω πού θα φτάσουμε σε μερικά χρόνια, αλλά νομίζω ότι οι κάρτες γραφικών έχουν βοηθήσει σε έναν βαθμό, διότι, ακόμα και με έναν μικρής ταχύτητας Pentium και μια 3Dfx card, ο χρήστης μπορεί να πετύχει μέγιστη απόδοση στο 90% των παιχνιδιών της EA. Παρ' όλα αυτά, η 3Dfx αποτελεί πάντα επιλογή και σε καμία περίπτωση προϋπόθεση για τη λειτουργία των παιχνιδιών της EA, όπως συμβαίνει π.χ. με το Pandemonium.

PCM: *Νομίζετε ότι τα παιχνίδια διαβρώνουν τις διαπροσωπικές σχέσεις των ατόμων; Μήπως αλλοτριωνόμαστε παίζοντας; Ας μην ξεχνάμε ότι έχουμε φτάσει στο σημείο να δίνουμε ραντεβού κάπου στην... Britannia!*

C.D.P.: Νομίζω ότι τα παιχνίδια διευρύνουν τους ορίζοντες των νέων κάθε ηλικίας κατά τις πρώτες επαφές τους με τους Η/Υ. Παίζοντας μέσω του Internet γνωρίζουν άτομα της ίδιας ηλικίας, με τις ίδιες αξίες και τα ίδια ενδιαφέροντα, ενώ βρίσκονται αρκετές χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά. Επιπρόσθετα, βάσει στατιστικών ερευνών, ο χρόνος που διαθέτουμε παίζοντας είναι μέρος εκείνου κατά τον οποίο θα βλέπαμε τηλεόραση. Νομίζω ότι ο χρόνος παιχνιδιού καταναλώνει περισσότερη φαιά ουσία, αφού ο παίκτης χρησιμοποιεί το μυαλό, τα αντανακλαστικά, τη δημιουργικότητά του και μπόλικη αδρεναλίνη. Εξάλλου, η εγκεφαλική δραστηριότητα όταν βλέπει τηλεόραση είναι μικρότερη από ό,τι όταν κοιμάται!



PCM: *Ποια είναι η επίδραση των παιχνιδιών στα παιδιά;*

C.D.P.: Πρέπει όλοι όσοι ασχολούμαστε με αυτή τη δουλειά να είμαστε υπεύθυνοι. Αρα ο στόχος μας είναι να προσέχουμε το βαθμό βίας που υπάρχει σε ένα παιχνίδι. Προσωπικά πιστεύω ότι τα sport games και τα παιχνίδια που προσφέρουν ένα φανταστικό κόσμο ή σύμπαν είναι ιδανικά, όχι όμως εκείνα που βάζουν τον παίκτη σε ένα αυτοκίνητο για να πατά κόσμο.

PCM: *Αναφέρεστε στο Garmageddon;*

C.D.P.: Δεν θα αναφέρω ονόματα, αλλά πιστεύω ότι θα πρέπει να υπάρχει ένας γενικός κανόνας ηθικής σε αυτή τη δουλειά.

PCM: *Ξέραμε για software και hardware. Με τη μαζική δημιουργία, παραγωγή και χρήση των παιχνιδιών, μήπως υπάρχει πια κι ένας νέος όρος: gameware;*

C.D.P.: Σίγουρα. Ας μην ξεχνάμε ότι η αγορά παιχνιδιών οδηγεί εκείνη του hardware. Δεν αλλάζει κάποιος το μηχάνημά του για να αγοράσει τα Win 98, αλλά το αλλάζει για να πάρει κάποιο παιχνίδι - που χρησιμοποιεί 3Dfx card, για παράδειγμα. Ο όρος που προαναφέρατε εξηγεί την εξέλιξη της τεχνολογίας. Τελικά τα παιχνίδια είναι πολύ σοβαρή υπόθεση, διότι ο τρόπος με τον οποίο εκμεταλλευόμαστε τον ελεύθερο χρόνο μας είναι πολύ σημαντικός.

PCM: *Κλείνοντας, τι εντυπώσεις αποκομίσατε από τη χώρα μας;*

C.D.P.: Από ό,τι είδα τις τελευταίες ημέρες στην Αθήνα, η αγορά της Ελλάδας είναι πολύ αναπτυγμένη. Μπορεί οι βόρειες χώρες να προηγούνται τεχνολογικά, αλλά εδώ η αγορά παιχνιδιών είναι ιδανική. Το δε περιοδικό σας, το "PC Master", "χτυπά" με ευκολία το δυνατότερο περιοδικό της Μεγάλης Βρετανίας. Το μέγεθος, η ποιότητα, το περιεχόμενο και ειδικότερα ο τρόπος παρουσίασης των reviews και οι λεπτομερείς αναφορές με εντυπωσίασαν. PC



USER POWER

Στη στήλη "User Power", αγαπητοί φίλοι, ισχύει το γνωστό ρητό "και τα καλά δεχούμενα και τα κακά δεχούμενα". Ετσι, στο τεύχος αυτού του μήνα θα ασχοληθούμε τόσο με παράπονα όσο και με ευχάριστες εμπειρίες, πάντοτε βέβαια μέσα από το χώρο της Πληροφορικής.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΗΡΙΑ ΚΑΙ... ΕΠΙΚΡΙΣΕΙΣ

Ας ξεκινήσουμε λοιπόν με τις επικρίσεις: Ο φίλος μας Δημήτρης Θεοδωρακόπουλος έστειλε ένα γράμμα προς τη στήλη μας, όπου μας περιγράφει όσα έπαθε επιχειρώντας να αναβαθμίσει το modem του. Ας δούμε όμως τι έχει να μας εξιστορήσει ο ίδιος:

"Αγαπητό 'PC Master',

Καταρχήν, συγχαρητήρια για την όλο και πιο ενδιαφέρουσα και πλούσια ύλη σου. Είσαι το καλύτερο περιοδικό που υπάρχει αυτήν τη στιγμή για υπολογιστές. Θέλω να αναφερθώ κι εγώ, όπως κι ένας άλλος αναγνώστης σε προηγούμενο τεύχος, στις ελληνικές αντιπροσωπίες. Πριν από λίγους μήνες αποφάσισα να αγοράσω ένα modem και, ψάχνοντας στην αγορά, ταλαντευόμουν ανάμεσα στα 56 και τα 33.6Kbps. Τελικά, κατέληξα στην αγορά ενός US Robotics Sportster Voice 33.6, αφού, σύμφωνα με τον πωλητή του καταστήματος, το συγκεκριμένο modem έχει δυνατότητα να αναβαθμιστεί στα 56Kbps. Πριν από λίγο καιρό, λοιπόν, αποφάσισα να αξιοποιήσω αυτή τη δυνατότητα του modem. Εψαξα, κατά συνέπεια, στο site της εταιρίας και βρήκα ότι για την αναβάθμιση αυτή αρκεί ένα τσιπάκι. Τηλεφωνώ στην αντιπροσωπία (Info-Quest) και μαθαίνω ότι το συγκεκριμένο τσιπάκι δεν εισάγεται! Επίσης, από τα λεγόμενα του υπευθύνου αντιλαμβάνομαι πως δεν πρόκειται να εισαχθεί ούτε στο μέλλον!

Είναι, κατά τη γνώμη μου, απαράδεκτο να μην μπορείς να αξιοποιήσεις τις δυνατότητες ενός modem που στο κάτω-κάτω ακριβοπλήρωσες και το οποίο είναι από τα πρώτα σε πωλήσεις, λόγω της αδιαφορίας της αντιπροσωπίας. Εξάλλου, μπορεί οι περισσότεροι παροχείς Internet να μη διαθέτουν 56Kbps συνδέσεις, αλλά η ταχύτητα παίζει βασικό ρόλο στα downloads τόσο για το χρόνο που χαλάς όσο και για την τσέπη σου. Θα παρακαλούσα, αν ήταν δυνατό, να δημοσιευτεί αυτό το γράμμα, ώστε να ενημερωθούν και οι υπόλοιποι καταναλωτές ότι τα US Robotics Sportster Voice 33.6, παρά τους ισχυρισμούς των πωλητών, δεν αναβαθμίζονται στην Ελλάδα."

Το περιοδικό μας επικοινώνησε με την επίσημη αντιπροσωπία των US Robotics στην Ελλάδα, Info-Quest, ο συντάκτης μας μάλιστα δεν αποκάλυψε την ιδιότητά του αλλά μίλησε ως πελάτης, ώστε να μην έχουμε την παραμικρή αμφιβολία σε ό,τι αφορά την αναβάθμιση του US Robotics Sporster Voice 33.6 modem στα 56Kbps. **Η απάντηση, λοιπόν, του αρμόδιου της εταιρίας, με τον οποίο μιλήσαμε, ήταν πως η US Robotics άλλαξε πριν από λίγο καιρό το standard που χρησιμο-**



ποιούσε για τα 56kpbs στο V90 και δεν έχει σταλεί ακόμη τίποτα στη χώρα μας για να μπορεί κάποιος να κάνει το upgrade αυτό. Ετσι, σύμφωνα με τον υπεύθυνο της InfoQuest, η μη δυνατότητα αναβάθμισης στη χώρα μας οφείλεται σε αμέλεια της ίδιας της κατασκευάστριας εταιρίας, η οποία δεν έχει στείλει στην εδώ αντιπροσωπία της το πολυπόθητο chip μαζί με ό,τι άλλο χρειάζεται. Στο site, πάντως, της εταιρίας (http://www.usr.com/home/online/) υπήρχε ένας λεπτομερέστατος οδηγός με οδηγίες για την πραγματοποίηση software αναβάθμισης για τα modems που την υποστηρίζουν (γενικά αυτά με x2 built-in). Στο CD του επόμενου μήνα θα βρείτε στο συνοδευτικό CD-ROM του περιοδικού έναν τεχνικό οδηγό για την αναβάθμιση καθώς και τα software upgrades για 56Kbps από την US Robotics. Εάν αυτά δεν δουλέψουν με το δικό σας modem, μπορείτε να ψάξετε στο site της εταιρίας για το δικό σας μοντέλο και να ακολουθήσετε τις οδηγίες που θα βρείτε εκεί.

Ας περάσουμε όμως στο "ευχαριστήριο" τμήμα του "User Power" για αυτόν το μήνα. Τα παρακάτω μας μετέφερε φίλος της στήλης, ο οποίος προτιμά να παραμείνει ανώνυμος, κάτι που φυσικά σεβαστήκαμε. Η ιστορία που μας διηγήθηκε έχει ως εξής:

Πρόσφατα ο φίλος, που θα τον αποκαλούμε στη συνέχεια Νίκο, αποφάσισε να αγοράσει ένα καινούριο monitor για το PC του. Εκανε λοιπόν μια μίνι έρευνα αγοράς ανάμεσα σε γνωστούς και φίλους και κατέληξε να αγοράσει μια δεκαεφτάρα Philips. Αφού προμηθεύτηκε γεμάτος χαρά το ολοκαίνουριο απόκτημά του, ο Νίκος, που σημειωτέον είναι και καθηγητής πολεμικών τεχνών, έβγαλε τη Philips από το κουτί της και άρχισε να τη συνδέει με τον υπολογιστή του.

Να, όμως, που φαίνεται πως δεν ήταν η μέρα του. Κάποια στιγμή, μπερδεύεται στα καλώδια και παραπατάει, συμπαρασύροντας μαζί του και την οθόνη, που έπεσε μεγαλοπρεπέστατα και θορυβωδώς στο πάτωμα, ανίκανη φυσικά να αψηφήσει τον αδυσώπητο νόμο της βαρύτητας. Ο Νίκος τρελάθηκε από την αγωνία του, η οποία σύντομα έδωσε τη θέση της στην παράνοια, όταν διαπίστωσε έντρομος, ξαναβάζοντας τη Philips στη θέση της, πως αυτή αρνιόταν κατηγορηματικά να ανοίξει!

Οπως καταλαβαίνετε, ο φίλος μας ήταν πλέον έτοιμος να εξασκήσει όλες τις μεθόδους καράτε που γνώριζε, τόσο στον υπολογιστή του όσο και σε οτιδήποτε άλλο υπήρχε πρόχειρο μέσα στο δωμάτιο! Κατάφερε, ωστόσο, να συγκρατήσει τα νεύρα του (εξάλλου το κακόμοιρο το PC δεν έφταιγε σε τίποτα για τη δική του απροσεξία) και πήρε στο τηλέφωνο το κατάστημα από όπου αγόρασε το monitor, περιγράφοντας το περιστατικό και ζητώντας τη συμβουλή του καταστηματάρχη, ο οποίος παρεμπιπτόντως ήταν και φίλος, για το τι ακριβώς πρέπει να κάνει. Αυτός, με τη σειρά του, ορμήνεψε τον Νίκο να πάρει στο τηλέφωνο την αντιπροσωπία της Philips, παραλείποντας... διακριτικά να αναφέρει περιττά στοιχεία (όπως, για παράδειγμα, πως η οθόνη έπεσε κάτω) και δίνοντας έμφαση στην ουσία (τούτο το διαόλι, παιδάκι μου, αρνείται να δουλέψει!).

> **Κύριε, όχι απλά θα επισκευάσουμε το monitor σας, αλλά, από τη στιγμή που δεν έχει ακόμα συμπληρωθεί ένας χρόνος από την αγορά του, θα σας δώσουμε έναν αριθμό τηλεφώνου στην Ολλανδία, προκειμένου να επικοινωνήσετε απευθείας με τα κεντρικά γραφεία της Philips. Θα τους περιγράψετε το πρόβλημά σας και αυτοί θα μας δώσουν εντολή να σας αντικαταστήσουμε το monitor με καινούριο εντός 48 ωρών!**

Χωρίς να χάσει χρόνο ο Νίκος ακολούθησε κατά γράμμα όσα του είπε ο φίλος του καταστηματάρχης και η απάντηση του τεχνικού της Philips που μιλούσε από την άλλη άκρη του τηλεφώνου ήταν εκπληκτική: "Βεβαίως, κύριε, όχι απλά θα επισκευάσουμε το monitor σας, αλλά, από τη στιγμή που δεν έχει ακόμα συμπληρωθεί ένας χρόνος από την αγορά του, θα σας δώσουμε έναν αριθμό τηλεφώνου στην Ολλανδία, προκειμένου να επικοινωνήσετε απευθείας με τα κεντρικά γραφεία της Philips. Θα τους περιγράψετε το πρόβλημά σας και αυτοί θα μας δώσουν εντολή να σας αντικαταστήσουμε το monitor με καινούριο εντός 48 ωρών!" Και, μάλιστα, ούτε λόγος για μεταφορά του monitor από τον Νίκο: Ενας υπάλληλος θα ερχόταν στο σπίτι του να πάρει την οθόνη και θα έφερνε την καινούρια χωρίς να ρωτήσει τίποτα (μόνο αν είχε περάσει ο πρώτος χρόνος της εγγύησης θα ίσχυε η γνωστή διαδικασία "φέρ' την από το service για να την επισκευάσουμε")...

Ο Νίκος άκουγε νιώθοντας περίεργα. Σου λέει, μα καλά, στην Ελλάδα συμβαίνουν όλα αυτά ή μήπως ξαφνικά βρέθηκα στη Σουηδία ή στην Αμερική και δεν το κατάλαβα;

Κι όμως, πήρε τηλέφωνο και διαπίστωσε "ιδίοις όμμασι" πως επρόκειτο για την καθαρή αλήθεια. Μέσα σε 48 ώρες, ένας υπάλληλος της Philips βρισκόταν σπίτι του, παίρνοντας τη χαλασμένη οθόνη και φέρνοντας μια καινούρια στο κουτί της. Μια ταιριαστή συνέχεια θα ήταν βέβαια το γνωστό "και ζήσανε αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα", όμως εδώ δεν πρόκειται για παραμύθι αλλά για την πραγματικότητα. Ισως βέβαια η Philips να μην έκανε το χατίρι του Νίκου αν ήξερε τα... παθήματα του monitor, τότε όμως δεν θα κέρδιζε επάξια μια θέση στο "User Power" του περιοδικού μας.

Να μην τα θέλουμε κι όλα δικά μας, έτσι δεν είναι;

COUNTRIES OF INTRIGUE

Η ιστορία των πολιτισμών της Μεσογείου από το 6000 π.Χ. έως σήμερα

του Γεράσιμου Μήλα

Η EMME Interactive, συνεχίζοντας την παράδοση της δημιουργίας αξιόλογων multimedia τίτλων, συγκέντρωσε και παρουσιάζει την ιστορική συνέχεια των κυριότερων πολιτισμών που δημιουργήθηκαν και άνθησαν στην ευρύτερη περιοχή της Μεσογείου. Το Countries of Intrigue περιλαμβάνει τρία CD-ROMs, το πρώτο από τα οποία αναφέρεται στην Αίγυπτο, το δεύτερο στην Ελλάδα και το τρίτο σε πολιτισμούς που έδρασαν παράλληλα με τους δύο προαναφερθέντες.

Το πρώτο CD-ROM φέρει την επονομασία Voyage in Egypt και στις βασικές επιλογές του συναντάτε τις History, Voyage, Usage and Custom και Gallery. Η πρώτη επιλογή σάς δίνει πληροφορίες για την ιστορική πορεία του πολιτισμού των Αιγυπτίων συγκρίνοντάς την παράλληλα με αυτήν των γειτονικών λαών μέσω ειδικής σχηματικής παράστασης. Δίνονται επίσης πληροφορίες για τις διαφορετικές δυναστείες που κυβέρνησαν τη χώρα και τα σημαντικότερα γεγονότα που διαδραματίστηκαν από το 6000 π.Χ. έως το 1953 μ.Χ.



Το κεντρικό menu του Voyage in Egypt.

Η επιλογή Voyage απεικονίζει τον γεωφυσικό χάρτη της Αιγύπτου όπου μπορείτε να επιλέξετε κάποια από τις πόλεις που βρίσκονται στις όχθες του Νείλου. Αυτόματα μεταφέρεστε σε σελίδες κειμένου που σας δίνουν πληροφορίες για την πολιτιστική ανάπτυξη, τα αρχαιολογικά ευρήματα και τα ιστορικά πρόσωπα που συνδέονται με την συγκεκριμένη πόλη. Οι εν λόγω πληροφορίες συνοδεύονται και από πολύ καλό φωτογραφικό υλικό. Η Usage and Custom παρέχει γενικότερες γνώσεις που αφορούν στην Αρχιτεκτονική, τη Ναυπηγική, τις Φυσικές Γνώσεις και την Τεχνολογία, την Τέχνη και την Καθημερινή Ζωή του αιγυπτιακού λαού. Τέλος, στην Gallery βρίσκετε πληροφορίες για τους αρχαιολόγους που ερεύνησαν τον αιγυπτιακό πολιτισμό, τις διάσημες προσωπικότητες και θεότητες της Αιγύπτου, καθώς και ένα αναλυτικό ευρετήριο με μεταφράσεις λέξεων.



Δείγμα του εντυπωσιακού φωτογραφικού υλικού που συνοδεύει το CD-ROM Voyage in Greece.

Το δεύτερο CD της παραγωγής αναφέρεται στον ελληνικό πολιτισμό και έχει το γενικό τίτλο Voyage in Greece. Στις βασικές επιλογές του βρίσκετε τις Athens, Crete and the islands, Styles και Nature and Mythology. Επιλέγοντας Athens μεταφέρεστε σε μια οθόνη, όπου μέσω μιας ειδικής μπάρας στο κάτω μέρος της μπορείτε να εξετάσετε την πολιτιστική ανάπτυξη της πόλης στην αρχαϊκή, κλασική, ελληνιστική και σύγχρονη περίοδο. Με αντίστοιχο τρόπο δίνονται διάφορες πληροφορίες για την Κρήτη και άλλα νησιά της χώρας μας, όπως η Σαντορίνη και η Λέσβος. Επίσης, περιέχονται στοιχεία για την αρχιτεκτονική, τα φρούρια και τα μοναστήρια των νησιών αυτών. Στην επιλογή Styles απεικονίζονται διάφορα γλυπτά και αρχιτεκτονικά δημιουργήματα που προέρχονται κυρίως από τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό. Η Nature and Mythology διακρίνει την Ελλάδα σε 3 τμήματα, αυτά της Μακεδονίας - Θράκης, της Κεντρικής Ελλάδας και της Πελοποννήσου και Νότιας Ελλάδας. Για καθένα από αυτά υπάρχει φωτογραφικό υλικό συνοδευόμενο από αφήγηση. Ο ίδιος τρόπος παρουσίασης κυριαρχεί σε όλο το Voyage in Greece. Πολλές φωτογραφίες, εκτενής αφήγηση και καθόλου κείμενο (με εξαίρεση το γλωσσάρι με τις μεταφράσεις ελληνικών λέξεων). Ετσι, όμως, καθίσταται σχετικά δύσκολη η παρακολούθηση του τίτλου όσο καθαρές κι αν είναι οι ομιλίες, ενώ μειώνεται σημαντικά ο έλεγχος που ασκεί ο χρήστης στο πρόγραμμα. Επιπλέον, οι πληροφορίες που τελικά παρέχονται δεν καλύπτουν μεγάλο εύρος της ελληνικής κουλτούρας και του ελληνικού πνεύματος. Λόγου χάρη, σε τμήματα που αναφέρονται στους μεγάλους φιλοσόφους της χώρας μας, όπως ο Σωκράτης, ο Πλάτωνας και ο Αριστοτέλης, αντί της παρουσίασης σε κείμενο ψηγμάτων της φιλοσοφικής σκέψης τους εμφανίζονται μόνο μερικές προτομές (χωρίς καθόλου αφήγηση) και αγάλματα, τα οποία μικρή σχέση έχουν με τους μεγάλους φιλοσόφους και το έργο τους.

Στο τρίτο CD, που έχει τον τίτλο Ancient

Civilizations of the Mediterranean, παρέχεται η δυνατότητα να γνωρίσετε τα βασικά τμήματα του πολιτισμού λαών όπως οι Ετρούσκοι, οι Ελληνες, οι Φοίνικες, οι Ρωμαίοι, οι Αιγύπτιοι και οι Καρχηδόνιοι. Για κάθε λαό υπάρχουν λεπτομέρειες της στρατιωτικής, πολιτικής και θρησκευτικής δράσης του. Αυτές οι πληροφορίες παρουσιάζονται σε κείμενο συνοδευόμενες από πλούσιο φωτογραφικό υλικό.

Συγκεντρωτικά, η παραγωγή της EMME είναι ενδιαφέρουσα αλλά όχι στο βαθμό που της επιτρέπει το θέμα της. Η χρήση του Full Motion Video είναι απελπιστικά περιορισμένη, ενώ η επιλογή της αποκλειστικής αφήγησης στο τμήμα που αναφέρεται στην Ελλάδα μόνο ως ατυχής μπορεί να χαρακτηριστεί. Αν και ο τίτλος καλύπτει αρκετούς λαούς ταυτόχρονα, εξαιτίας του πλήθους των παρουσιάσεων υστερεί στο βάθος της ανάλυσης των πολιτισμών τους.

Εν κατακλείδι, η παραγωγή προτείνεται σε όσους ζητούν μεγάλο εύρος υποστηριζόμενων θεμάτων και δεν τους ενδιαφέρει άμεσα η έκταση της ανάλυσής τους. Αν όμως είστε λεπτολόγοι και κυνηγοί της γνώσης και της πληροφορίας, είναι πολύ πιθανό να μη μείνετε ικανοποιημένοι.

ΕΤΑΙΡΙΑ: EMME Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX ή ανώτερος, Win 3.xx/95, 8MB RAM, 5MB hard drive space, 2x CD-ROM, κάρτα οθόνης με ανάλυση 640x480 (32.000 χρώματα), SoundBlaster, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ: Multirama Γερμανός, Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660

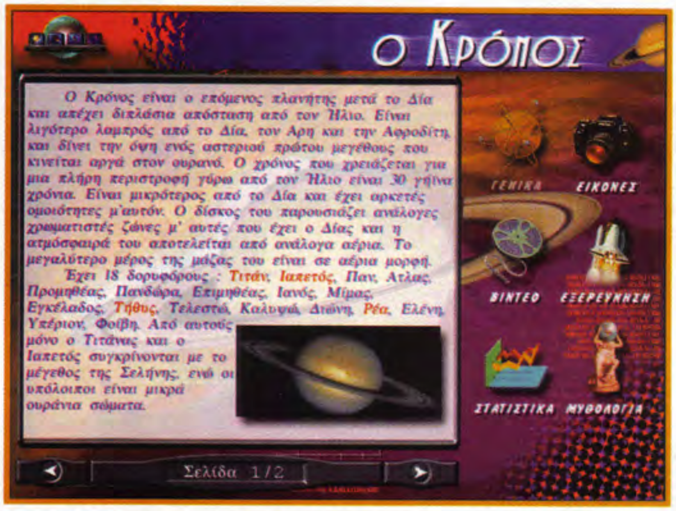
ΟΙ ΔΡΟΜΟΙ ΤΟΥ ΣΥΜΠΑΝΤΟΣ

Διαστημική γνώση για μικρούς και μεγάλους

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το διάστημα, τα μυστικά και τα ερωτήματα που το συνοδεύουν αποτελούν αγαπημένο θέμα των κατασκευαστών CD-ROMs όπως εύκολα μπορεί να διαπιστώσει κάποιος με μια βόλτα στα καταστήματα. Παρ' όλα αυτά, η ελληνική παρουσία στον συγκεκριμένο τομέα δεν είναι ιδιαίτερα έντονη, με εξαίρεση βέβαια το πολύ καλό "Πλανήτες και Δορυφόροι", το οποίο παρουσιάσαμε σε προηγούμενο τεύχος.

Με την κυκλοφορία όμως του CD "Οι δρόμοι του σύμπαντος" της MLS αποκτήσαμε και έναν δεύτερο ιδιαίτερα αξιόλογο σχετικό τίτλο. Φορτώνοντας το πρόγραμμα στον υπολογιστή σας, θα βρεθείτε μπροστά στο αρχικό menu, από όπου μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τέσσερις ενότητες του τίτλου. Η πρώτη ενότητα περιλαμβάνει μια περίληψη του πώς διαμορφώθηκε η αστρονομική γνώση της ανθρωπότητας, από τις εικασίες των λαών της Μεσοποταμίας μέχρι τις σύγχρονες θεωρίες. Η δεύτερη ενότητα είναι αφιερωμένη στο ηλιακό μας σύστημα και περιέχει πληροφορίες για τα ουράνια σώματα που βρίσκονται σε αυτό (πλανήτες, κομήτες, αστεροειδείς). Στην τρίτη ενότητα μπορείτε να μάθετε για τις γνωστότερες διαστημικές αποστολές (Apollo, Pathfinder κ.λπ.), ενώ στην τέταρτη και τελευταία ενότητα μπορείτε να αξιολογήσετε τις γνώσεις που αποκτήσατε σε ένα παιχνίδι - κουίζ. Εκτός από αυτά, η ύλη του τίτλου συμπληρώνεται από ένα λεξικό αστρονομικών όρων.



Για κάθε πλανήτη θα βρείτε δεκάδες στοιχεία και εποπτικό υλικό.

Το όλο ύφος του προγράμματος είναι εκπαιδευτικό, με ιδιαίτερη έμφαση στην απλουστευμένη εξήγηση των περιεχόμενων όρων και θεωριών. Η πρόσβαση στις πληροφορίες είναι εύκολη και γρήγορη, ενώ τα κείμενα είναι στρωτά και σαφή. Το καλύτερο όμως χαρακτηριστικό του τίτλου είναι η ιδιαίτερα προσεγμένη αισθητική του με πολλές όμορφες φωτογραφίες και videos, ταιριαστή μουσική υπόκρουση κλασικής μουσικής και καθαρή αφήγηση.

Προσωπικά θα ήθελα να περιέχονται ακόμη περισσότερες πληροφορίες στο CD-ROM, αφού, ως έχει, μου φάνηκε λίγο περιορισμένο. Πέραν αυτού όμως, πρόκειται αναντίρρητα για μια πολύ καλή δουλειά. Το λεγόμενο "εκπαιδευτικό" software έχει γίνει αντικείμενο κακομεταχείρισης από αρκετούς κατασκευαστές, οι οποίοι θεωρούν ότι μπορούν να σερβίρουν στα παιδιά τίτλους προχειροφτιαγ-



Το αρχικό menu, απ' όπου μπορείτε να επιλέξετε μία από τις τέσσερις κύριες ενότητες.

μένους και ατελείς. Ευτυχώς, ο τίτλος "Οι δρόμοι του σύμπαντος" δεν υπάγεται σε αυτήν την κατηγορία.

ΕΤΑΙΡΙΑ: MLS Πληροφορική
Απαιτήσεις: 486/100, 16MB RAM, 16-bit SVGA, κάρτα ήχου, 8x CD-ROM, Win 95/NT
Διάθεση: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001
Τιμή: 10.500 δρχ.



Διαλέγοντας μία από τις Ελληνίδες που αγαπήσατε... αλφαβητικά.

PLAYBOY

Ολες οι Ελληνίδες που αγαπήσατε

του Αντώνη Σκουλικάρη
ansk@mdfoods.dk

Εάν δεν σας ενθουσιάζει η ιδέα ότι στο προσωπικό αρχείο σας θα έχετε "όλες τις Ελληνίδες που αγαπήσατε" στις πιο "καυτές" στιγμές τους, τότε αλλάξτε σελίδα... Οι υπόλοιποι, πιστοί λάτρεις του γυναικείου φύλου, καλωσορίσατε στον κόσμο του "Playboy". Σε μια τολμηρή αναδρομή από το 1986 έως σήμερα παρελαύνουν μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας μερικά από τα ωραιότερα "πρόσωπα" (και όχι μόνο) της ελληνικής showbiz. Οι playmates προέρχονται από το χώρο του θεάτρου/κινηματογράφου (Λάσκαρη, Χρονοπούλου κ.ά.), του modeling (Μπαλατσινού, Τσιντικίδου κ.ά.), του τραγουδιού (Δημητρίου, Στανίση!!!) κ.λπ. Απολαύστε τις πιο συζητημένες γυναίκες όπως εκτέθηκαν στο φακό του "Playboy". Γλυκές, σέξι, επικίνδυνες, "αθώες", είναι όλες εδώ. Οι εντυπωσιακότερες Ελληνίδες που φιλοξένησε στο σαλόνι του το αγαπημένο περιοδικό των ανδρών, συγκεντρωμένες για εσάς σε ένα CD-ROM.

Ο τίτλος έχει ελάχιστες απαιτήσεις (486 στα 66MHz και καμία εγκατάσταση στον σκληρό δίσκο σας), ενώ όμορφα μουσικά κομμάτια συνοδεύουν την περιήγησή σας σε αυτόν. Εχετε την επιλογή να αναζητήσετε τη γυναίκα της προτίμησής σας αλφαβητικά (με δύο τρόπους), να ξεφυλλίσετε τις στοίβες από εξώφυλλα (περισσότερα από 100!) καθώς και να ασχοληθείτε με τα τρία παιχνίδια που περιλαμβάνονται στο CD. Οσον αφορά στα τελευταία, πρόκειται για δύο παιχνίδια παζλ και τον γνωστό σε όλους "Κουλοχέρη", που σας δίνει τη δυνατότητα να γνωρίσετε καλύτερα την αγαπημένη σας Ελληνίδα playmate, εάν είστε τυχεροί και "χτυπήσετε" τζακ ποτ (ο γράφων, πάντως, ήταν... άτυχος). Τέλος, να αναφέρουμε και τις πολύ ενδιαφέρουσες ατάκες των playmates που συνοδεύουν τις φωτογραφίες και δίνουν ένα μικρό στίγμα του χαρακτήρα τους.



Στη συγκεκριμένη οθόνη βρίσκονται όλες οι επιλογές σας.

Το "Playboy: Ολες οι Ελληνίδες που αγαπήσατε" θα αποτελέσει ένα διαφορετικό κομμάτι για τη συλλογή σας καθώς είναι ένα έτοιμο αρχείο για τους συλλέκτες του περιοδικού και σημείο αναφοράς για τους υπόλοιπους. Μια κίνηση που ανταμείβει όλους εσάς τους πιστούς αναγνώστες του περιοδικού και όχι μόνο...

ΕΤΑΙΡΙΑ: Multi Publica Production
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 66MHz, 8MB RAM, CD-ROM 4x, SoundBlaster 16bit
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

ΑΚΑΔΗΜΙΑ ΜΑΓΙΣΣΩΝ

Μια... διαφορετική εκπαιδευτική πρόταση!

του Ιωάννη Τζόϊτη
zano@compulink.gr

Τα CD-ROMs που απευθύνονται στις μικρότερες ηλικίες, όπως έχουμε επισημάνει και στο παρελθόν, γνωρίζουν ιδιαίτερη άνθηση στις μέρες μας. Πολλές φορές αναδεικνύονται σε ικανότατους ηλεκτρονικούς εκπαιδευτικούς οι οποίοι, με σπάνια μεταδοτικότητα, χαρίζουν τη γνώση στους μικρούς μας φίλους. Κάποιες άλλες φορές, όμως, το περιεχόμενό τους είναι σαφώς πιο ανάλαφρο, στοχεύοντας κυρίως στη διασκέδασή τους. Πάντως, είτε πρόκειται για εκπαιδευτικές multimedia παραγωγές είτε για απλά games, οι τίτλοι χαρακτηρίζονται από συνέπεια και υπεύθυνη δουλειά, καθιστώντας έτσι την αγορά τους πολύ σοβαρή υπόθεση. Θα πρέπει εδώ να αναφέρουμε τη σημαντική συνεισφορά των ελληνικών εταιριών που αναλαμβάνουν να εξελληνίσουν κάποιους τίτλους με



Ρέιμαν Τζούνιορ
η MICROSTAR παρουσιάζει
την εκπαιδευτική διάσταση
στο παιχνίδι:
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ ΑΠΟ 6 ΕΩΣ 11 ΧΡΟΝΩΝ
Ενας τέλειος συνδιασμός παιχνιδιού και εκμάθησης
Τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους διασκεδάζοντας
Ατέλειωτες ώρες ευφυούς παιχνιδιού
Περισσότερα από 60 επίπεδα παιχνιδιού
6 τελείως διαφορετικοί κόσμοι
Εντυπωσιακά γραφικά
και κινούμενα σχέδια
60 εικόνες το δευτερόλεπτο
τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας
περισσότερες από 600 ερωτήσεις
στη γλώσσα και τα μαθηματικά
απλή αναγνώριση των λέξεων •
αλφαβητική σειρά •
σωστή αναγνώριση και κατανόηση •
συλλαβισμός των λέξεων •
αναγνώριση και ανάγνωση των ήχων •
ορθογραφία •
ανάγνωση των αριθμών •
αρίθμηση •
σειρά των αριθμών •
πράξεις •
ανάλυση των αριθμών •
σύγκριση ποσοτήτων •
Ubi Kids
Ubi Soft
ΤΕΥΧΟΣ Α' 6-7 ετών
Ρέιμαν Τζούνιορ
RAYMAN
500 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΤΑ ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ
ΤΕΥΧΟΣ Β' 8-9 ετών
600 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
ΤΕΥΧΟΣ Γ' 10-11 ετών
700 ερωτήσεις για τη γλώσσα και τα μαθηματικά
σε επιλεγμένα
computer-shops και βιβλιοπωλεία
MICROSTAR A.B.E.E. • Κονοπισοπούλου 30, 11524 ΑΘΗΝΑ
τηλ: 6498974, 6497495 fax: 6927936 • e-mail: microstar@ath.forthnet.gr
Ubi Soft ENTERTAINMENT
MICROSTAR EDUCATION SOFTWARE



Ο Μεγάλος Μάγος και η Αυτοκράτειρα των Μαγισσών αποτελούν την πηγή των προβλημάτων σας.



Κατασκευάζοντας μια μαγική συνταγή.

εκπληκτικά, τις περισσότερες φορές, αποτελέσματα.

Το CD-ROM "Ακαδημία Μαγισσών" εξελληνίστηκε από την εταιρία "ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗΣ interactive". Πρόκειται για ένα όμορφο, παιδικό ταξίδι στον φανταστικό κόσμο των μάγων και των μαγισσών. Προσεγγίζοντας με χιούμορ τις αινιγματικές αυτές φυσιογνωμίες, σας βάζει στη θέση ενός εκπαιδευόμενου μάγου, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα ανάλογη αυτής των παραμυθιών των γιαγιάδων μας.

Σύμφωνα με το σενάριο, οι μάγοι και οι μάγισσες, αιώνες τώρα, αποκτούσαν τις εκπληκτικές ικανότητες που τους χαρακτήριζαν φοιτώντας στην Ακαδημία των Μαγισσών. Καθώς όμως τα χρόνια κυλούσαν και ο τρόπος διδασκαλίας παρέμενε ίδιος, τα μαθήματα κατέληξαν να είναι μια βαρετή υπόθεση για τους νεαρούς μαθητευόμενους. Ετσι, αποφάσισαν να εκσυγχρονίσουν την Ακαδημία, προσθέτοντας καινούρια μαθήματα, περισσότερο διασκεδαστικά και συνυφασμένα με τη νεανική φύση. Αυτό όμως είχε ως αποτέλεσμα την οργισμένη αντίδραση του Μεγάλου Μάγου καθώς και της Αυτοκράτειρας των Μαγισσών. Τα σκουριασμένα μυαλά τους, αδυνατώντας να κατανοήσουν τον καινούριο τρόπο εκπαίδευσης, τους οδηγούν στην απόφαση να κλείσουν για πάντα τη σχολή.

Κάπου εδώ ξεκινά ο δικός σας ρόλος. Υποδυόμενοι έναν νεαρό μάγο ή μια νεαρή μάγισσα, θα προσπαθήσετε να αποδείξετε ότι οι νέες εκπαιδευτικές μέθοδοι είναι το ίδιο, αν όχι περισσότερο, αποτελεσματικές. Η προσπάθειά σας θα είναι αρκετά δύσκολη, αφού θα πρέπει αντιμετωπίσετε τις προκλήσεις των τεσσάρων ορόφων της Ακαδημίας. Αυτές, υπό μορφή γρίφων, αναδεικνύονται σε διασκεδαστικές σπαζοκεφαλιές. Ετσι, θα βρεθείτε να κατασκευάζετε μαγικά φίλτρα αναμειγνύοντας πολύχρωμες ουσίες, θα μάθετε να πετάτε με τη μαγική σκούπα όπως και να αναγνωρίζετε διάφορους μακρινούς αστερισμούς. Δοκιμασίες όπως το κυνήγι βατράχων, η πτήση με τη μαγική σκούπα σε λαβύρινθο, η δημιουργία συγκεκριμένων καιρικών συνθηκών αλλά και αλχημιστικών δραστηριοτήτων υπόσχονται να διασκεδάσουν αφάνταστα τους μικρούς μας φίλους. Για να τα καταφέρουν όμως θα πρέπει να εξασκήσουν τα αντανακλαστικά τους, αφού οι περισσότερες δοκιμασίες απαιτούν ταχύτητα και ακριβείς κινήσεις. Ιδιαίτερα το παιχνίδι του πύργου είναι εξόχως απαιτητικό, αφού αποτελεί τον τελικό γρίφο τον οποίο, αν επιλύσετε, πετυχαίνετε τον αρχικό σκοπό σας.

Κατά τη διάρκεια της περιπλάνησής σας, επίσης, θα έχετε την ευκαιρία να επισκεφθείτε το δωμάτιο της ψυχαγωγίας όποτε εσείς το θελήσετε. Εκεί θα μπορείτε να παίξετε διάφορα διασκεδαστικά παιχνίδια, τα οποία θα σας ξεκουράζουν από την ένταση του κυρίως παιχνιδιού.

Ο χειρισμός δεν προκαλεί προβλήματα, αφού απλούστερος δεν γινόταν να είναι. Μάλιστα, η δυνατότητα για σώσιμο του παιχνιδιού κατά την επιστροφή στα Windows συμβάλλει στην άρτια εικόνα του τίτλου. Τα γραφικά αποτελούν πανέμορφες εικόνες με ζωηρά χρώματα, οι οποίες συνθέτουν το περιβάλλον όπου θα περιπλανηθείτε. Χαριτωμένες φιγούρες αναλαμβάνουν να σας καθοδηγήσουν και διάφορες παράξενες παρουσίες με ευρηματικά animations δημιουργούν την ατμόσφαιρα που χρειάζεται ένα τέτοιο παιχνίδι. Οι διάλογοι είναι απολαυστικοί και η απόδοσή τους στα ελληνικά κρίνεται ιδιαίτερα επιτυχημένη. Η μουσική "ντύνει" το άψογο σύνολο με τον πλέον ιδανικό τρόπο. Ενδεικτικό της ποιότητας του τίτλου είναι το γεγονός ότι δύναται να διασκεδάσει ακόμα και "μεγάλα" παιδιά.

Η "Ακαδημία Μαγισσών" είναι ένας εκπληκτικός παιδικός τίτλος που θα κρατήσει ευχάριστη συντροφιά στους μικρούς μας φίλους, εξασκώντας τα αντανακλαστικά και ακονίζοντας την εξυπνάδα τους. Η αγορά του προτείνεται ανεπιφύλακτα!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Καστανιώτης Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486/66, Windows 3.1 ή 95, 8MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

MAY THE FORCE BE WITH YOU

Monopoly Star Wars vs Star Trek: The Game Show

του Ιορδάνη Ασλανίδη
jasla@compulink.gr

Δεν είναι η πρώτη φορά που η μυθολογία των δημοφιλέστερων κινηματογραφικών και τηλεοπτικών σειρών τροφοδοτεί ψυχαγωγικές παραγωγές σε CD-ROM. Το Star Wars έχει επενδύσει action και Doom-


ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™
NBA LIVE 98
ANDRETTI RACING
FIFA ROAD TO WORLD CUP 98
EA SPORTS
GALAPAGOS
WING COMMANDER PROPHECY
Jane's
LONGBOW 2
dungeon KEEPER
BULLFROG
E+Π
PLOTLINE A.E.
ΣΟΛΩΜΟΥ 28
ΤΗΛ: 3834735-3837856-3837785
ARMORED FIST 2
M1A2 ABRAMS
NOVALOGIC THE ART OF WAR

clone games, ενώ αρκετά adventures έχουν βασιστεί στο Star Trek. Αυτήν τη φορά έχουμε δύο τίτλους που δεν ανταποκρίνονται στον τυπικό χαρακτηρισμό ενός game, αλλά οπωσδήποτε δεν ξεφεύγουν από τα ψυχαγωγικά όρια.

Monopoly Star Wars: Η ιδέα ενός παιχνιδιού Monopoly με τους χαρακτήρες και το σκηνικό του Star Wars δείχνει με την πρώτη ματιά πολύ ελκυστική. Οι συνηθισμένες οδοί του κλασικού παιχνιδιού έχουν αντικατασταθεί με τοποθεσίες από το σύμπαν του Star Wars, ενώ η Φυλακή και το Δωρεάν Πάρκινγκ έχουν δώσει τη θέση τους στα X-Wings, TIE Fighters και Starports. Κάθε παίκτης (μπορεί βέβαια να ελέγχεται από άνθρωπο ή από τον υπολογιστή) είναι και ένας χαρακτήρας της τριλογίας, ενώ όλοι οι κανόνες του επίσημου παιχνιδιού έχουν συμπεριληφθεί με πιστότητα στο CD-ROM.

Star Trek: The Game Show: Εδώ έχουμε να κάνουμε με ένα τυπικό παιχνίδι κουίζ που ελέγχει τις γνώσεις μας πάνω σε όλη τη σειρά των Star Trek, την πρωτότυπη, το Star Trek: The Next Generation, το Voyager και το Deep Space Nine, ενώ καλύπτει επίσης και τις αντίστοιχες ταινίες. Οικοδεσπότης του show είναι ο περίφημος Q, που τον υποδύεται ο γνωστός από τον τηλεοπτικό ρόλο του John De Lancie. Ενας ή περισσότεροι παίκτες μπορούν να λάβουν μέρος στο παιχνίδι ακούγοντας και διαβάζοντας ερωτήσεις και προσπαθώντας να επιλέξουν έγκαιρα τη σωστή.

Monopoly Star Wars: Στον τεχνικό τομέα το παιχνίδι δείχνει εντυπωσιακό, καθώς συνοδεύεται από τη μουσική, τους ήχους και τα σκηνικά της ομώνυμης ταινίας. Οι γνωστές μελωδίες εναλλάσσονται



(και εδώ θα βοηθήσει σημαντικά ένα sound module, αφού βρίσκονται σε μορφή midi), οι ήχοι τοποθετούν τον παίκτη στην κατάλληλη ατμόσφαιρα και τα σκηνικά δίνουν στο τυπικό board της Monopoly μία νέα λάμψη. Ακόμη κάθε παίκτης-χαρακτήρας διαθέτει τις δικές του κινήσεις και κάθε τετραγωνάκι είναι συνδεδεμένο με πραγματικά videos από την τριλογία.

Star Trek: The Game Show: Στον αντίποδα, αυτό το κουίζ δεν προκαλεί κανένα οπτικοακουστικό ενδιαφέρον, καθώς για τη δημιουργία του χρησιμοποιήθηκε το MStudio, ένα πρόγραμμα multimedia creation χαμηλών δυνατοτήτων. Τα οπτικά εφέ περιορίζονται σε κάποια απλοϊκά animations, ο Q μιλά και μετά παγώνει και το όλο στήσιμο καθιστά φανερό το ότι ο κατασκευαστής του είχε πολύ περιορισμένες γνώσεις για το αντικείμενό του. Κρίμα.

Αυτό όμως που μετρά σε τίτλους σαν αυτούς είναι το κατά πόσο κατορθώνουν να ψυχαγωγήσουν τους συμμετέχοντες παίκτες, αξιοποιώντας αποτελεσματικά τα εμπορικά στοιχεία που αφομοιώνουν.



Monopoly Star Wars: Στην αρχή, τα διάφορα εφέ και τα videos τραβούν το ενδιαφέρον και προσθέτουν στην κλασική αίσθηση της Monopoly. Ωστόσο γρήγορα ο -human εννοείται- παίκτης κουράζεται, καθώς περιμένει το animation για το ρίξιμο των ζαριών, την αλλαγή της κάμερας και παρακολουθεί την κίνηση του χαρακτήρα και το σχετικό επαναλαμβανόμενο video. Στην πραγματικότητα δεν υπάρχει τίποτα περισσότερο για να κάνει κάποιος από το να περιμένει υπομονετικά τη σειρά του για να κάνει κλικ στα ζάρια. Η ροή του παιχνιδιού επιταχύνεται κάπως, εφόσον απενεργοποιηθούν τα animations, αλλά και πάλι η διαδικασία γίνεται γρήγορα βαρετή. Επιπλέον η καρτέλα του παιχνιδιού -στην ισομετρική απεικόνιση που την εμφανίζει ολόκληρη στην οθόνη- είναι δυσδιάκριτη. Μία δισδιάστατη top view απεικόνιση θα ήταν ευπρόσδεκτη.

Star Trek: The Game Show: Σε ένα quiz show με τόσο φτωχή παρουσίαση θα περιμέναμε τουλάχιστον ένα καλό επίπεδο ερωτήσεων που θα κρατούσε αμείωτο το ενδιαφέρον των φίλων του κόσμου του Star Trek - και όχι μόνο. Δυστυχώς αυτό δεν ισχύει. Για παράδειγμα, μία ερώτηση του παιχνιδιού εξηγεί ότι ο Kirk ήταν υποχρεωμένος να φορά γυαλιά επειδή ήταν αλλεργικός στη θεραπεία του 23ου αιώνα για τη μυωπία. "Πώς λεγόταν η θεραπεία;" καταλήγει η ερώτηση (στα αγγλικά βέβαια) και παρατίθεται μία σειρά από παράξενους όρους. Μία ελκυστική ερώτηση θα εστίαζε στο γιατί ο Kirk φορά γυαλιά και θα έδινε και μερικές παραπλανητικές και ενίοτε χιουμοριστικές δυνατές απαντήσεις. Αντί αυτού οι περισσότερες από τις ερωτήσεις ξεκινούν με τη φράση "Πώς λεγόταν το τάδε;" παραβλέποντας με αυτόν τον τρόπο ευκαιρίες να γίνουν πιο προκλητικές για τους συμμετέχοντες. Τουλάχιστον υπάρχει μεγάλη ποικιλία.

Monopoly Star Wars: Παρά τις αντιρρήσεις μας, υπάρχει μόνο ένα στοιχείο που λείπει από έναν τίτλο σαν και αυτό, μόνο που είναι το σημαντικότερο: η αληθινή καρτέλα και τα υλικά του παιχνιδιού. Δεν φαίνεται να υπάρχει κανένας τρόπος προκειμένου να αποδοθεί από ένα PC η αίσθηση του φυσικού χώρου που καταλαμβάνει το παιχνίδι στο τραπέζι και η ατμόσφαιρα της παρέας γύρω από αυτό. Τα ψεύτικα χρήματα, οι κάρτες που φέρουν τη φθορά του χρόνου και ακόμα ο κίνδυνος να κουνηθεί η καρτέλα και να ανατραπούν όλα τα "κτίσματα" αποτελούν εγγενή στοιχεία της μαγείας που ασκεί το παιχνίδι

από το 1935 που δημιουργήθηκε. Αν δεν έχετε το κλασικό επιτραπέζιο, έχετε PC και είστε λάτρης της Monopoly και των Star Wars, μόνο τότε το παιχνίδι είναι για εσάς.

Star Trek: The Game Show: Παρά τις εμφανείς τεχνικές ατέλειες του τίτλου, ο "Q" κάνει ως οικοδεσπότης ό,τι είναι δυνατόν για να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των παικτών. Το σαρκαστικό και επαρμένο ύφος του ταιριάζει απόλυτα στη φιλοσοφία και το στήσιμο του κουίζ αλλά δεν αρκεί. Οπως και να έχει, το παιχνίδι θα αρέσει σε αρκετούς φίλους του Star Trek καθώς περιέχει αρκετά videos και πολλές εικόνες από τις σειρές. Ισως αυτό είναι και το κυριότερο ατού του.

ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: *Monopoly Star Wars:* LucasArts, Hasbro Interactive *Star Trek - The Game Show:* Sound Source Interactive
ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: *Monopoly Star Wars:* Windows 95, P90, 16MB RAM, 50MB Hard Disk space, 4x CD-ROM *Star Trek - The Game Show:* Windows 3.1 ή 95, 486/66 DX, 8MB RAM, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: One Way, Κασσαβέτη 9, Κηφισιά, τηλ.: 6234077



VIRTUAL VISOR

Οι 3D κόσμοι ακόμα πιο... 3D

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr

Ποιος είπε πως έχοντας δει παιχνίδια με υποστήριξη 3Dfx ή έχοντας βιώσει την εμπειρία της virtual reality τα έχει δει όλα; Την απάντηση έρχεται να δώσει η Artificial Parallax Electronics Corporation (APEC) με το Virtual Visor.

Το Virtual Visor είναι ένα ζευγάρι LCD γυαλιών, μέσω των οποίων μπορούμε να δούμε σε τρεις διαστάσεις την εικόνα στην οθόνη του υπολογιστή μας. Οσοι έχουν επισκεφθεί κινηματογράφους με χρήση 3D γυαλιών (όχι σαν αυτά του STAR Channel) ξέρουν τι εννοώ. Οσοι πάλι δεν είχαν ανάλογη εμπειρία είναι ευκαιρία να τη βιώσουν στην οθόνη του υπολογιστή. Το αποτέλεσμα ήταν όντως εντυπωσιακό παίζοντας τα παιχνίδια που βρίσκονταν στο συνοδευτικό CD, τα οποία σημειωτέον ήταν στην πλήρη έκδοσή τους. Ο λόγος για τα Descent II, Whiplash και Slipstream 5000. Ιδίως στο Descent, κυριολεκτικά είχα την αίσθηση ότι βρισκόμουν μέσα στο κλειστό και σκοτεινό περιβάλλον του παιχνιδιού, κάτι που ομολογουμένως δεν περίμενα, αφού πίστευα πως μόνο τα VR Headset παρείχαν τέτοιες δυνατότητες. Για να πούμε όμως και την αλήθεια, καμία σύγκριση δεν μπορεί να υπάρξει μεταξύ αυτών των δύο τεχνολογιών.

Πώς λειτουργεί αυτή η συσκευή και από τι αποτελείται; Η κύρια εργασία του Virtual Visor πραγματοποιείται από μια μικρή συσκευή RS232, η οποία συνδέεται στην έξοδο της κάρτας οθόνης με το ένα άκρο του καλωδίου και με το άλλο συνδέεται η οθόνη. Από την άλλη πλευρά έχει δύο υποδοχές για να συνδέσουμε τα γυαλιά. Η απεικόνιση μπορεί να γίνει σε τέσσερις διαφορετικές αναλύσεις ή αν θέλετε σε δύο διαφορετικές συχνότητες, τη συχνότητα των 79Hz (640x400, 640x480) και αυτήν των 100Hz (800x600, 1.024x768). Σημειωτέον ότι δεν απαιτείται εγκατάσταση κάποιων drivers, κάτι που σημαίνει πως πρέπει το παιχνίδι να υποστηρίζει αυτή τη λειτουργία. Οπότε φθάνουμε στο καίριο ερώτημα: "Υπάρχουν πολλά παιχνίδια που υποστηρίζουν το Virtual Visor;" Δυστυχώς όχι. Ο αριθμός των τίτλων είναι μάλλον μικρός, ωστόσο πρόκειται για αξιόλογα παιχνίδια όπως τα Descent II, Magic Carpet, Rise of the Triad, Wolfenstein 3D, Shattered Steel, Jet Fighter 3, Sand Warriors, Descent to Undermountain, VR Golf, Outlaws, X-Wing vs Tie Fighter, Shadow of the Empire, Dark Forces II, Deathdrome κ.ο.κ.

Προσωπική συμβουλή του γράφοντος είναι να κάνετε διάλειμμα λίγων λεπτών κάθε περίπου μισή ώρα, γιατί η ακτινοβολία που διαπερνάται μέσω των γυαλιών είναι μεγάλη και μπορεί να έχετε συμπτώματα όπως πόνο στα μάτια, κούραση ή δάκρυα. Στο site της APEC θα βρείτε πολλές ακόμα ενδιαφέρουσες πληροφορίες για το Virtual Visor. Η διεύθυνση είναι http://www.skylinc.com και www.apec.com.tw.

Δυστυχώς, δεν έχει ληφθεί κάποια μέριμνα για τους ανθρώπους που φορούν γυαλιά μυωπίας, μια και το design των γυαλιών του Virtual Visor δεν επιτρέπει προσαρμογή πάνω στα κανονικά. Σε γενικές γραμμές, το Virtual Visor είναι μια αξιόλογη συσκευή, που δίνει... άλλη διάσταση στο gaming με ικανοποιητικά αποτελέσματα. Το γεγονός όμως ότι υποστηρίζει μικρό (μέχρι στιγμής) αριθμό τίτλων αποτελεί μειονέκτημα και ίσως θέτει υπό αμφισβήτηση το ενδεχόμενο απόκτησής του. Εάν όμως μεγαλώσει ο αριθμός αυτός ή δημιουργηθούν drivers οι οποίοι θα τοποθετούνται στο σύστημα με ευχέρεια χρήσης από τα περισσότερα παιχνίδια, τότε το σκηνικό αλλάζει άρδην.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Artificial Parallax Electronic Corporation
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: 486DX/66 MHz, 8MB RAM, τουλάχιστον 30MB ελεύθερα στο δίσκο, 2x CD-ROM, DOS ή DOS από τα Windows 95, SVGA, sound card & joystick
ΔΙΑΘΕΣΗ: MD Entertainment, Χρυσαλλίδος 35Α Κηφισιά, τηλ.: 2405379

MICROCHIP group

υποστηρίζει το παρόν - εγγυάται το μέλλον

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΑΙΩΝΑ !!

50 μόνο κομμάτια περιμένουν τους υπερτυχερούς

FUJITSU LIFEBOOK

LIFEBOOK 585Tx

intel 233MHz MMX™

32MB SDRAM 512 cache

12.1" XGA TFT MONITOR

4 GB HARD DISK

20x INTERNAL CD-ROM

16bit 3D stereo/wave/midi Speakers-Microphone

Video MPEG-1 , TV output Zoomed Video

Modem 33.6 Fax Data Voice Internal + GROOVYNET

Software Windows 95

Laplink , ESS AudioRack , McAfee VirusScan SoftPEG , PC-Doctor , MegaPhone

SunTech Operator

Ραντεβού Τηλέφωνα Μηνύματα Επ.Κειμένου Φαξ Ταμείο



Από ~~1.200.000~~ μόνο

559.000*

Περιορισμένο Stock

* Στην παραπάνω τιμή δεν περιλαμβάνεται ΦΠΑ 18%. Η τιμή είναι απολύτου μετρητοίς.

ΤΑ ΔΙΚΑ ΣΑΣ 12 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

ΚΕΝΤΡΙΚΟ ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ : Αργυρουπόλεως 42 Τηλ 9961945 (12 γραμμές) Service: 9930300

ΠΕΙΡΑΙΑΣ	Αποστόλη 47	ΤΗΛ. 4280145-7	Ν.ΣΜΥΡΝΗ	Βιάντος 14	Τηλ. 9311313 - 9370185-6
ΑΙΓΑΛΕΩ	Ιερά οδός 289	ΤΗΛ. 5310655	ΝΙΚΑΙΑ	Π.ΡΑΛΛΗ 114	Τηλ. 4945520 - 22
ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ	Πρωτόπαππα 59	ΤΗΛ. 9968008	ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ	Χαμοστέρνας 24	Τηλ.3412800 - 2
Ν.ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Λ.Ηρακλείου 389	ΤΗΛ 2851401-3	ΧΟΛΑΡΓΟΣ	Λ.Μεσογείων 245	Τηλ. 6747478
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ	Φιλλιπουπόλεως71	ΤΗΛ .748751	ΠΑΤΡΑ	Κωσταντινουπόλεως 31	ΤΗΛ 438670-1
ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Εθ.Αντιστασεως 108	ΤΗΛ. 081- 282624	??????	Σύντομα το 13ο κατάστημα	

Η ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΗ ΑΛΥΣΙΔΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΟΥ ΔΙΑΡΚΩΣ ΕΞΑΠΛΩΝΕΤΑΙ !!

Επιμέλεια: Ιάσονας Δούζας

3D ΚΑΡΤΕΣ & CHIPSETS

Ολα τα νέα από τον κόσμο του 3D



Αυτό το μήνα, φίλοι μας, η στήλη θα κινηθεί κυρίως στο ραγδαία εξελισσόμενο χώρο του 3D, που σίγουρα ενδιαφέρει αρκετούς από εσάς. Περιμένουμε βέβαια και τα δικά σας γράμματα (στη διεύθυνση του περιοδικού, για τη στήλη "Πριν αγοράσετε"), για οποιοδήποτε θέμα αφορά στις αγορές που κάνατε τελευταία σε είδη Πληροφορικής και στις αντίστοιχες εμπειρίες (θετικές ή αρνητικές) που τυχόν είχατε και θα θέλατε να μοιραστείτε μαζί μας.

Η Diamond Multimedia λάνσαρε πριν από λίγο καιρό στην αγορά τη δική της πρόταση, με το πανίσχυρο 3D chipset Voodoo 2 της 3Dfx Interactive. Οπως και η 3D Blaster Voodoo 2 της Creative Labs, η Monster 3D II βασίζεται στη σχεδίαση αναφοράς της 3Dfx Interactive και παράγεται σε εκδόσεις των 8 και 12MB. Ωστόσο πρέπει να σημειώσουμε πως η Diamond, αντίθετα με την Creative Labs, επεμβαίνει στους drivers με σκοπό -όπως ισχυρίζεται η ίδια- να βελτιώσει τις επιδόσεις αλλά και τη σταθερότητα. Επίσης, οι drivers για τους οποίους γίνεται λόγος



δεν είναι δυνατό να χρησιμοποιηθούν σε άλλες κάρτες με το Voodoo 2 (όπως συνέβαινε παλαιότερα), αφού εγκαθίστανται μόνο εφόσον αναγνωρίσουν τη Monster 3D II. Το software που συνοδεύει το μοντέλο των 8MB διακρίνεται σε ειδικές -περιορισμένες- εκδόσεις των παιχνιδιών Jedi Knight - Dark Forces II, Shadows of the Empire, X-wing vs Tie Fighter και TombRaider II. Επίσης, υπάρχει η ολοκληρωμένη έκδοση του Heavy Gear καθώς και δύο CD-ROMs με πληθώρα demos και samples. Το μοντέλο των 12MB περιλαμβάνει τις ολοκληρωμένες εκδόσεις των παιχνιδιών Incoming, Battle Zone και Monster Truck Madness 2 καθώς και ένα CD-ROM με samples. Το μοντέλο των 8MB κοστίζει 89.000 δραχμές, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Η κάρτα 3D Blaster Voodoo 2 της Creative Labs συνοδεύεται από τέσσερα παιχνίδια -ύστερα από πρόσφατη ανακοίνωση του κατασκευαστή-, χωρίς καμία αύξηση του κόστους. Ετσι, στη συσκευασία του μοντέλου των 8MB αλλά και των 12MB θα συναντήσετε τις ολοκληρωμένες εκδόσεις των Ultim@te Race Pro, Incoming, G-Police και Actua Soccer 2. Το μοντέλο των 8MB κοστίζει 81.000 δραχμές, συμπεριλαμβανομένου του ΦΠΑ.

Η πάλαι ποτέ κραταιά Matrox επανέρχεται στο προσκήνιο με τον ολοκληρωμένο 2D/3D επεξεργαστή MGA-G200. Ο MGA-G200 βασίζεται σε 128-bit DualBus αρχιτεκτονική και συνεργάζεται με το AGP bus στην ταχύτητα μεταφοράς δεδομένων 2x (528MB/s). Η αρχιτεκτονική DualBus απασχολεί δύο ανεξάρτητους 64-bit επεξεργαστές, οι οποίοι επεξεργάζονται τα δεδομένα παράλληλα μέσα στη μηχανή γραφικών. Ο επεξεργαστής υποστηρίζει μέχρι 16MB μνήμη SGRAM και διαθέτει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας 250MHz. Ο MGA-G200 επεξεργάζεται τα δεδομένα με βάθος χρώματος 32bit και προσφέρει Z-buffering επίσης στα 32bit, ενώ υποστηρίζει multiple texture rendering για ανώτερες επιδόσεις και παραγωγή εντυπωσιακών εφέ. Η μέγιστη υποστηριζόμενη

ανάλυση για τα 3D γραφικά ανέρχεται σε 1.280x1.024 pixels, ενώ η μηχανή παραγωγής πολυγώνων επεξεργάζεται 1,5 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο σε πραγματικές συνθήκες. Η ποιότητα απεικόνισης των τρισδιάστατων γραφικών φημολογείται πως είναι σαφώς ανώτερη από εκείνη του Voodoo 2, αν και η ταχύτητα δεν βρίσκεται στα ίδια επίπεδα. Η Matrox θα λανσάρει δύο κάρτες με το εν λόγω chip στην



αγορά, αρχής γενομένης τον Ιούλιο. Τόσο η Millennium G200 όσο και η Mystique G200 θα συνοδεύονται από μνήμη 8 ή 16MB, ενώ οι μοναδικές διαφορές ανάμεσα στις δύο κάρτες θα εντοπίζονται στον τομέα του software και της επεκτασιμότητας.

Η NEC και η Videologic επανέρχονται δριμύτερες με τη δεύτερη γενιά του chip PowerVR, που διαθέτει την κωδική ονομασία Highlander. Η σειρά PowerVR Second-Generation περιλαμβάνει πέντε chips: Το πρώτο είναι ένα αποκλειστικό 3D chip για το PCI bus, όπως δηλαδή και το PowerVR chip πρώτης γενεάς. Το δεύτερο είναι ένα ολοκληρωμένο 2D/3D chip για το AGP (2X) και το PCI bus. Τα άλλα τρία chips προορίζονται για τοποθέτηση σε παιχνιδομηχανές και coin-op, οπότε δεν ενδιαφέρουν την αγορά των PCs. Σύμφωνα με τον κατασκευαστή, το PowerVRSG μετακινεί 120 εκατομμύρια pixels το δευτερόλεπτο, ενώ μπορεί να σχεδιάσει 1,2 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο σε έναν Pentium II 333MHz (η θεωρητική δυνατότητα παραγωγής αγγίζει τα 4 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο). Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζει το νέο chip εντοπίζεται σε 1.600x1.200 pixels με 24bit βάθος χρώματος και 32bit Z-buffer. Το ενσωματωμένο στον επεξεργαστή RAMDAC λειτουργεί με τη συχνότητα των 230MHz, ενώ η μέγιστη υποστηριζόμενη μνήμη εντοπίζεται σε 32MB (τύπου SDRAM). Το PowerVRSG περιλαμβάνει τις πιο αναπτυγμένες τεχνικές απεικόνισης τρισδιάστατων γραφικών, όπως bump mapping, anisotropic filtering και full-scene anti-aliasing μέσω super-sampling, για περαιτέρω αύξηση της χρησιμοποιούμενης ανάλυσης. Η νέα γενιά του PowerVR θα είναι συμβατή με την προηγούμενη, οπότε όλα τα παιχνίδια που έχουν γραφτεί ειδικά για το πρώτο (μέσω του API PowerSGL) θα έχουν καλύτερη απόδοση στο νέο προϊόν. Οι πρώτες κάρτες που θα χρησιμοποιούν το chip των NEC/Videologic -που, σύμφωνα με τις πρώτες ενδείξεις, θα είναι ο ισχυρότερος αντίπαλος του Voodoo 2- αναμένονται τον Αύγουστο.

Η nVidia, ύστερα από τη μεγάλη επιτυχία που γνώρισε το chip Riva 128, ανακοίνωσε στις 23 Φεβρουαρίου μία βελτιωμένη έκδοση ονόματι Riva 128ZX, που υποστηρίζει 8MB μνήμη, διαθέτει RAMDAC των 250MHz και συμβαδίζει με την προδιαγραφή AGP 2X, ώστε να προσφέρει ελαφρά αυξημένες επιδόσεις. Ωστόσο το chip της nVidia, που αναμένεται να προκαλέσει πάταγο, ανακοινώθηκε στις 23 Μαρτίου και ονομάζεται RivaTNT. Ο εν λόγω επεξεργαστής βασίζεται σε 128-bit αρχιτεκτονική, ενώ, όπως και το Voodoo 2, μπορεί να επεξεργαστεί 2 pixels ανά κύκλο ρολογιού, διαθέτοντας έτσι τη δυνατότητα multi-texturing με ένα πέρασμα. Το chip της nVidia υποστηρίζει έως 16MB μνήμη SGRAM, ενώ είναι κατασκευασμένο σύμφωνα με την προδιαγραφή AGP 2X. Το RivaTNT περιλαμβάνει 7 εκατομμύρια transistors, διαθέτει μηχανή παραγωγής πολυγώνων των 10Gflops, εκτελεί 40 δισεκατομμύρια πράξεις το δευτερόλεπτο (BOPS), ενώ παραδίδει bandwidth ίσο με 3,2GB/s! Αξίζει επίσης να σημειωθεί πως τόσο το rendering όσο και το Z-buffering εκτελούνται με ακρίβεια 32-bit. Σύμφωνα με τον κατασκευαστή, το RivaTNT μετακινεί 250 εκατομμύρια pixels το δευτερόλεπτο, ενώ μπορεί να σχεδιάσει -θεωρητικά- έως 8 εκατομμύρια τρίγωνα στο ίδιο χρονικό διάστημα! Επίσης, υποστηρίζει τις αναπτυγμένες τεχνικές απεικόνισης τρισδιάστατων γραφικών, anisotropic filtering και full-scene anti-aliasing. Παρ' ότι το chip αναμένεται να είναι πραγματικός "σίφουνας", τα παραφουσκωμένα νούμερα που έχει ανακοινώσει η nVidia πρέπει να αντιμετωπιστούν με σκεπτικισμό.

Τη μεγάλη έκπληξη δεν αποκλείεται να κάνει η "ξεχασμένη" S3 με τον επεξεργαστή Savage3D, ο οποίος παρουσιάστηκε στις 4 Μαΐου. Σύμφωνα με την κατασκευάστρια, ο Savage3D μετακινεί 125 εκατομμύρια pixels το δευτερόλεπτο και σχεδιάζει -θεωρητικά- έως 5 εκατομμύρια τρίγωνα το δευτερόλεπτο. Διαθέτει δε ένα πρωτοποριακό είδος συμπίεσης των textures, που έχει υιοθετηθεί από τη Microsoft και υποστηρίζεται πλήρως από το νεοφερμένο DirectX 6.0. Επίσης, περιλαμβάνει τις πιο αναπτυγμένες τεχνικές τρισδιάστατης απεικόνισης, όπως bump-mapping, anisotropic filtering, reflection-environment mapping και texture morphing. Ο επεξεργαστής διαθέτει 128-bit αρχιτεκτονική, υποστηρίζει το δίαυλο AGP 2X, πραγματοποιεί rendering στα 24bit, ενώ παρέχει και έξοδο τηλεοπτικού σήματος τελευταίας γενεάς. Επιπλέον, υποστηρίζει μνήμη SDRAM ή SGRAM μέχρι 8MB και περιλαμβάνει ενσωματωμένο RAMDAC με συχνότητα λειτουργίας 250MHz. Στον τομέα του ψηφιακού video, προσφέρει hardware επιτάχυνση του αλγόριθμου συμπίεσης MPEG2. Αξίζει να σημειωθεί πως στην έκθεση Computer Game Developer's Conference ένα δείγμα του νέου προϊόντος της S3 έτρεχε το παιχνίδι Turok κατά 8-10 frames περισσότερα από το Voodoo 2! Οι πρώτες κάρτες γραφικών που θα περιλαμβάνουν το Savage3D αναμένονται τον Σεπτέμβριο με Οκτώβριο, από τις Diamond Multimedia, Hercules και Number Nine.





MR SPOCK: Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

Επειτα από πολύμηνη απουσία, "ο φίλος που ήρθε από τα παλιά", φοιτητής πλέον, μας γράφει τις απόψεις του για τις εξελίξεις στην αγορά Πληροφορικής.

Είναι αλήθεια ότι ανέκαθεν η στήλη αυτή έτρεφε μια ιδιαίτερη συμπάθεια στον αναγνώστη της με το ψευδώνυμο Mr Spock, μέχρι παρεξηγήσεως δηλαδή. Ισως επειδή τυχαίνει να συμφωνούμε στα περισσότερα σημαντικά σημεία, ίσως πάλι επειδή τα γράφει τόσο ωραία ο αφιλότιμος! Από την προηγούμενη επιστολή του έχει ήδη περάσει (ακριβώς) ένας χρόνος, κατά συνέπεια δεν θα ήθελα να μου κακιώσετε που το μεγαλύτερο μέρος της στήλης αυτού του μήνα θα αφιερωθεί στον παλιό της φίλο. Ετσι; Αλλωστε, οι απόψεις που εκφράζει είναι σχεδόν πάντα πρωτότυπες και δίνουν άλλη διάσταση στη σκέψη του καθενός. Οπως γίνεται κάθε φορά, η επιστολή του Mr Spock δεν θα δημοσιευτεί αυτούσια για τους γνωστούς και μη εξαιρετέους λόγους, οι οποίοι αφορούν στο διαθέσιμο... χωροχρόνο, ο οποίος μπορεί να καμπυλώνεται μεν, αλλά δεν φαίνεται να αυξάνεται. Είναι και δύσκολο να διαλέξω ποια κομμάτια να βάλω...

"Dear Master,
Σε χαιρετώ και πάλι, μετά από πολύ καιρό, στον οποίο πολλά πράγματα έχουν αλλάξει στο χώρο μας. Βέβαια, και το αγαπημένο μας περιοδικό έχει αλλάξει, προς το καλύτερο πιστεύω. (...) Καταρχήν, θα πρέπει να ομολογήσω πως, τελικά, ενέδωσα και αναβάθμισα τον υπολογιστή μου. Πλέον, είμαι ο ευτυχής ιδιοκτήτης ενός K6-200MHz με 32MB RAM και 4.3GB HDD, καθώς και μίας Virge VGA 2MB VRAM. Λόγω βέβαια της προαναφερθείσας αναβάθμισης έχω μύριες εμπειρίες, τις οποίες και θα εξιστορήσω, όχι ως διήγημα αλλά ως συμπεράσματα.

Πρώτο θέμα προς σχολιασμό, η αγορά του hardware γενικά. Μετά την αναβάθμιση που πραγματοποίησα, συνειδητοποίησα κάτι πολύ σοβαρό: Πλέον, στην αγορά και τη βιομηχανία των ηλεκτρονικών, αυτό που λείπει είναι ένα: τα standards, βιομηχανικά και υπολογιστικά. Η εξέλιξη έχει οδηγήσει το χώρο των PCs στο σημείο μόλις ορίζεται κάποιο standard από τις αρμόδιες (αμερικανικές κυρίως) επιτροπές, να έχει ήδη ξεπεραστεί. Η εξέλιξη βέβαια δεν περιμένει τις (σχεδόν πάντα) αργές επιτροπές, με αποτέλεσμα η αγορά να χαρακτηρίζεται πλέον από ένα χάος. Κάποτε ήταν η IBM αυτή που έθετε τα standards της αγοράς, με όλες τις υπόλοιπες εταιρίες να ακολουθούν. Τώρα, υπάρχει μόνον χάος. Παρ' όλο που η Microsoft ηγείται πλέον της αγοράς, φροντίζει να διευρύνει μόνον τις πωλήσεις της και, συνακόλουθα, το χάος στην αγορά. Ακόμα και το DirectX που προωθεί συντελεί σε αυτό αφού, πλέον, έπαψε να μας ενδιαφέρει το hardware καθώς με τους ανάλογους drivers και το plug'n'play 'λύνεται' το πρόβλημα. Σε αυτό το σημείο, κατά την ταπεινή μου άποψη, υπάρχει το πρόβλημα. Εδώ η Microsoft δείχνει τη μικρότητά της: Οντας εταιρία software, αδυνατεί να ελέγξει το hardware και τις εξελίξεις σε αυτό. Αντίθετα, νομίζει ότι η πανάκεια βρίσκεται στους drivers και την επιβολή του software επί του hardware. (...)
Δεύτερο θέμα που θα σχολιάσω είναι η εμμονή της Microsoft στο Internet. Σαφώς θα έχεις προσέξει, Master, ότι η Microsoft μετά την 'τραγωδία' του Microsoft Network και τη στροφή της στο Internet, έχει βαλθεί να μην αφήσει κανέναν να της παραβγεί στο Δίκτυο. Και να δείτε που, στο τέλος, θα καταφέρει να περιορίσει τη Netscape. Θυμάστε την 'τσαντίλα' του Gates με τη Lotus και το Lotus 1-2-3, καθώς και το 'DOS isn't done until Lotus won't run' του Bill προς τους προγραμματιστές του DOS 2; Νομίζω ότι κάτι παρόμοιο έρχεται και για τη Netscape, ίσως 'Windows isn't done until Netscape won't run'. Παρ' όλα αυτά, το γεγονός είναι ένα: Η Microsoft βαίνει ολοταχώς προς την ενοποίηση των υπολογιστών με το Internet, κάτι που με βρίσκει εκ διαμέτρου αντίθετο. Μέχρι τώρα, για μένα οι υπολογιστές ήταν ένας χώρος αναψυχής, υπό την έννοια ότι, είτε έπαιζα κάποιο παιχνίδι, είτε χρησιμοποιούσα κάποιο πρόγραμμα, είτε έφτιαχνα προγράμματα, το έκανα γιατί, εκτός λίγων εξαιρέσεων, βρισκόμουν στον δικό μου κόσμο, στον δικό μου πλανήτη και το μυαλό μου βρισκόταν σε εγρήγορση. Η είσοδος του Internet, νομίζω, θα καταστήσει τον υπολογιστή παθητικό μέσο, σαν την τηλεόραση. Οπως και στην τηλεόραση ενημερωνόμαστε, μορφωνόμαστε και ξεκουραζόμαστε, έτσι και στο Internet. Με μια κίνηση, όλη η μαγεία του υπολογιστή εξανεμίζεται μπροστά στη στυγνή πραγματικότητα του Δικτύου. Μέχρι τώρα κατακρίναμε τον αποσβολωμένο αστό με το τηλεκοντρόλ στο χέρι που κάνει zapping στα κανάλια. Τώρα έρχεται η νέα κατηγορία του αποσβολωμένου αστού με το mouse στο χέρι να κάνει surfing στα sites. (...) Μήπως στο τέλος καταλήξουμε να μη μιλάμε στο γειτονά μας, αλλά σε κάποιους άλλους χιλιάδες χιλιόμετρα μακριά ή, ακόμα χειρότερα, να μιλάμε με το γειτονά μας μέσω IRC, αλλά να μην τον γνωρίζουμε; (...) Από την άλλη πλευρά, ίσως θα ήταν καλύτερα να γίνει όπως τα θέλει η Microsoft, ώστε όλοι οι άσχετοι και καλοπερασάκηδες που έχουν μαζευτεί στο χώρο των υπολογιστών να μεταπηδήσουν είτε στα Internet computers της Microsoft είτε στα game consoles και να μας αφήσουν ήσυχους, όπως παλιότερα, να κάνουμε αυτό που πάντα κάναμε, να είμαστε δηλαδή 'κολλημένοι' με την τρέλα μας, το PC, χωρίς κανέναν Gates πάνω από το κεφάλι μας. (...)
Δεν μπορώ να μη σχολιάσω τη νέα νοοτροπία των χρηστών, οι οποίοι όχι μόνο δεν παραπονιούνται για τα Windows, αλλά τους αρέσουν κιόλας μερικά κρεμάσματα την ημέρα. ' Τέλος πάντων, τόσο σας πειράζει ένα κολληματάκι την εβδομάδα;' απορεί και εξίσταται ο επιστολογράφος στο τελευταίο 'PC Master'!
Ε, ρε, ζουρλομανδύας που σας χρειάζεται, μαζόχες, λέω εγώ. Αυτό, πάντως, είναι νέα ψυχοπαθολογική κατάσταση στο χώρο. Να δούμε τι έχουν να δουν τα μάτια μας ακόμα! Ισως να καταβρέχουν τους υπολογιστές ή να τους αναβοσβήνουν χωρίς shutdown την ώρα του defragmenting, ώστε να βιώσουν το

υπέρτατο κόλλημα. Αυτά δεν γίνονται, κύριοι! Αντί να έχουμε την απαίτηση για τελειότερα προγράμματα και μηχανήματα, λέμε και ευχαριστώ στα σκουπίδια που μας σερβίρουν; Ένα crash την ημέρα τον user κάνει πέρα ή μήπως έχουμε παρανοήσει; Πέρα από την πλάκα, όμως, νομίζω ότι χρειάζεται λίγη σοβαρότητα. Δεν είναι σοβαρή αντιμετώπιση το να λέμε και 'πάλι καλά' στην ταλαιπωρία στην οποία μας υποβάλλουν κάποιοι, αφού τους πληρώνουμε για αυτό. Εφόσον, λοιπόν, δίνουμε τα ωραία μας τα λεφτά, θα πρέπει να έχουμε και απαιτήσεις για άρτιο προϊόν. Για φανταστείτε να αγοράζατε, για παράδειγμα, αυτοκίνητο, το οποίο να σταμάταγε αν το 'πήγαινες' πάνω από 100 χλμ./ώρα, και, όταν ο τεχνικός του σέρβις το έλεγχε, να σου έλεγε 'πάλι καλά που δεν σταματάς και όταν πας με 40' και, επιπλέον, να συμφωνείς πως έχει δίκιο! Ισως αυτά βλέπουν οι εταιρίες, γι' αυτό και μας βομβαρδίζουν με ημιτελή προϊόντα και, μάλιστα, όταν επισημαίνονται τα λάθη, τα bugs και οι αβλεψίες, να απαντούν πως το ήξεραν το πρόβλημα και θα το διορθώσουν στην επόμενη έκδοση! Άφού το ήξερες, κύριε', θα διερωτηθεί κανείς, 'γιατί δεν περίμενες λίγο ώστε να βγει το προϊόν σου τέλειο;'. Εδώ, βέβαια, έρχεται ο ανταγωνισμός, ο οποίος δεν επιτρέπει τέτοιες πολυτέλειες χρόνου. Ολοι ενδιαφέρονται να κυκλοφορήσουν το προϊόν τους, το οποίο υποτίθεται πως κάνει 'κάτι', ασχέτως αν, τελικά, αυτό το 'κάτι' δεν το κάνει λόγω λαθών. Θα το κάνει στην επόμενη έκδοση, στην οποία δεν θα κάνει κάτι άλλο, το οποίο υποτίθεται πως θα έκανε, αλλά, τελικά, θα το κάνει η μεθεπόμενη έκδοση, η οποία όμως.... κ.λπ. (...)
Τέλος, θα σχολιάσω τα τεκταινόμενα στο χώρο του software. Δεν μπορώ να μην παρατηρήσω πως οι κύριοι της Microsoft (Hellas) διαβάζουν 'PC Master' και ειδικά 'Μεταξύ μας', όταν είχα προτείνει, σε προηγούμενο γράμμα μου, να γίνει κάτι με τις τιμές του software ειδικά για μαθητές και φοιτητές, δηλαδή ένας διαχωρισμός των επαγγελματιών από τους χομπίστες. Η Microsoft, έπειτα από λίγο, έκανε πραγματικότητα την προσφορά τριών πακέτων της σε τιμή υποπολλαπλάσια της κανονικής. Νομίζω, αγαπητέ Master, πως μας αξίζουν τουλάχιστον συγχαρητήρια, αφού με την πένα μου και τη στήλη σου πετύχαμε κάτι, πιστεύω, καλό. Τώρα, το μόνο που μένει είναι να συνετίσουν τους προγραμματιστές τους, ώστε τα προγράμματά τους να μην έχουν απαιτήσεις σε hardware που φτάνουν τα όρια του γελοίου. Αν και, νομίζω, δεν φταίνε οι προγραμματιστές για αυτή την κατάντια αλλά τα αφεντικά. Διότι, θα αμφισβητήσω πολύ το κατά πόσον χρειάζονται πραγματικά όλα αυτά που φορτώνουν στις εφαρμογές τους. Χρειάζεται πραγματικά το on-the-fly spell-checking του Word; Δεν αρκεί ένα απλό check στο τέλος; Πόσοι έχουν χρησιμοποιήσει πίνακα πάνω από 50x50 στο Excel; Για να μην αναφερθώ στο Powerpoint ή την Access και να παραβλέψω το CorelDraw. Αντί για τόσα άσκοπα, γιατί δεν φτιάχνουν, επιτέλους, την υποστήριξη εκτός της αγγλικής γλωσσών. Πιο φθηνά θα τους έρθει, νομίζω, από το να εξελίσσουν ξεχωριστές εκδόσεις σε κάθε χώρα και να αναγκάζουν, με αυτό τον τρόπο, κάποιον που χρειάζεται πολλές γλώσσες ταυτόχρονα να καταφεύγει σε διάφορες αλχημείες και 'μαγικά', με αμφίβολο αποτέλεσμα. Και, τέλος, γιατί δεν φτιάχνουν ένα λειτουργικό σε διάφορες εκδόσεις, ώστε να χρησιμοποιούνται οι ίδιοι drivers και τα προγράμματα να τρέχουν παντού, αντί της τωρινής κατάστασης με τα Win95 και NT. Ας σταματήσουν, επιτέλους, να υποτιμούν τόσο τη νοημοσύνη μας.
(...)
Mr Spock"

ΤΙ 30, ΤΙ 40, ΤΙ 50

Φανταστείτε, λέει, να αγοράζατε αμάξι τριών εκατομμυρίων δραχμών, να σας παρουσίαζε μηχανικό πρόβλημα και η επισκευή να στοίχιζε δυόμισι εκατομμύρια. Ε, ρε, γέλιο!

Γελάτε, γελάτε, να δούμε ποιος θα γελάσει τελευταίος. Διότι μετά την Αναζήτηση για το Ιερό Δισκοπότηρο, υπάρχει και η Αναζήτηση της Πληροφορίας. Τι; Άσχετο; Νομίζετε, και ο νοών νοείτω, ο έχων ώτα ακούειν ακουέτω, όποιος έχει μάτια βλέπει, μακάριοι οι πτωχοί τω πνεύματι και τα μυαλά στα κάγκελα.
Διότι, φίλοι αναγνώστες, μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένα καλό παιδί, πρώην Amig-άς και νυν PC-άς, ο οποίος κάποια στιγμή στη ζωή του είπε κι αυτός να αποκτήσει εκτυπωτή. Με γεια του, λοιπόν, και καλές εκτυπώσεις. Έδωσε τότε ο άνθρωπος μόλις 70.000 δρχ. και πήρε έναν "τζαμάτο" ink-jet που τον ζήλεψε όλη η γειτονιά. Ε, ο ink-jet κάποια στιγμή του χάλασε (είχε περάσει η εγγύηση σημειωτέον) και είπε ο δύσμοιρος να πάει να τον επισκευάσει, πιστός πάντα στην Αναζήτηση της Πληροφορίας. Πηγαίνει τον εκτυπωτή στους τεχνικούς γνωστής εταιρίας και τους τον αφήνει να τον τσεκάρουν με τη συμφωνία να τον πάρουν τηλέφωνο όταν αποφανθούν πόσο θα στοιχίσει η επισκευή. Πράγματι, λοιπόν, ύστερα από μερικές ημέρες (όπου ημέρες=εβδομάδες) τον παίρνουν τηλέφωνο στο γραφείο όπου εργάζεται και του λένε τη λυπητερή: Η επισκευή σας θα κοστίσει μόλις 60.000 δρχ. - άντε πάλι, τυχερούλη.
Ε, τότε ήταν η στιγμή που το παιδί λάλησε και άρχισε να κάνει debugging στη registry των Windows 95, γεγονός που παρ' ολίγον να τον οδηγήσει σε μόνιμη κατάσταση αλλοφροσύνης. Ευτυχώς όμως βρέθηκε εκεί κοντά ένας καλός άνθρωπος, που του 'δωσε δυο ξεγυρισμένα χαστούκια και το παιδί ξέφυγε από το σοκ. Περιττό να πούμε ότι ο εκτυπωτής ακόμα στο service είναι καθότι ο φίλος ουδεμία όρεξη έχει να τον πληρώσει δύο φορές. Με τα ίδια λεφτά παίρνει έναν καινούριο.
Τι να σχολιάσω; Πείτε μου τι; Μα τι στο καλό, πυρηνικό ολοκαύτωμα έπαθε ο εκτυπωτής; Για όνομα πια, συγκρατηθείτε!

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ ΙΟΥΝΙΟΥ 1998

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!



Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουνίου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία (δεκτά θα γίνονται μόνο τα πρωτότυπα δελτία συμμετοχής που εσωκλείονται στο περιοδικό) με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Ιουλίου, από την οποία θα αναδειχθούν 10 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής και την 13η Ιουλίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 22 Σεπτεμβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος νικητής δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του μοναδικού simulation game



M1 TANK PLATOON II





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 13 Ιουλίου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Πώς λέγεται η κατασκευάστρια εταιρία του M1 Tank Platoon II; — 1. ....

2. Το M1 Tank Platoon II είναι παιχνίδι ποδοσφαίρου, εξομοιωτής αρμάτων μάχης ή παιχνίδι αγώνων ταχύτητας; — 2. ....

3. Μπορείτε να ζητήσετε υποστήριξη από ελικόπτερα Apache στο παιχνίδι; — 3. ....

ΕΠΩΝΥΜΟ:.............................ΟΝΟΜΑ:.............................
ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:....................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:....................
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.............................
ΠΟΛΗ:.................... Τ.Κ.:.................... ΤΗΛ.:....................

Επιμέλεια: Μάριος Καραγιάννης
karios@compulink.gr

ΠΕΡΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ Ο ΛΟΓΟΣ...

Για μια ακόμη φορά άνοιξα τον υπολογιστή μου βαριεστημένα και έτρεξα το FIFA 98 όπως συνήθιζα τις τελευταίες εβδομάδες. Επαιξα, έπαιξα, έπαιξα... Μετά μπήκα στο Internet και διάβασα τα αθλητικά, κατέβασα πέντε φωτογραφίες της καινούριας Ferrari και κοίταξα το e-mail μου. Αυτή η κατάσταση δεν μπορούσε να συνεχιστεί άλλο. Αυτό ήταν η Πληροφορική; Παιχνίδια 3D που κάποιοι έφτιαξαν (πριν από μένα) για μένα; Ενιωθα το μυαλό μου κολλημένο και έψαχνα απεγνωσμένα κάτι να κάνω με τον υπολογιστή μου για να το ξεκολλήσω. Ενιωθα επίσης πως, αντί να χρησιμοποιώ τον υπολογιστή μου, με χρησιμοποιούσε αυτός. "Φτάνει πια. Εσύ είσαι ο υπολογιστής ΜΟΥ και όχι εγώ ο χρήστης ΣΟΥ" φώναξα και έπιασα το "PC Master" που μόλις είχε κυκλοφορήσει. Κάποια στιγμή, το μάτι μου έπεσε σε μερικά listings...

Αλήθεια, πόσες φορές αναρωτηθήκατε ποιοι βρίσκονται πίσω από τα Windows, τα παιχνίδια διάφορων ειδών που σας κρατούν συντροφιά ή ο,τιδήποτε άλλο βλέπετε κάθε μέρα στις οθόνες των υπολογιστών σας; Δεν μπορεί όλα αυτά να κατέβηκαν από τον ουρανό ξαφνικά, έτσι δεν είναι; "Οι προγραμματιστές, βέβαια", θα μου απαντήσετε. Προγραμματιστές; Τι είδους άνθρωποι είναι αυτοί, όμως;

Ισως να τους φαντάζεστε ως κοντούς τύπους με γυαλιά και λευκές φόρμες που γυρνούν μέσα σε εργαστήρια με δεκάδες υπολογιστές και βρίσκονται σε έναν δικό τους κόσμο για να μπορείτε εσείς να έχετε συνεχώς νέα παιχνίδια στη συλλογή σας. Ισως πάλι να τους φαντάζεστε ως ανθρώπους που κάθονται μέρα-νύχτα μπροστά από έναν υπολογιστή και ζουν αποξενωμένοι από τον έξω κόσμο προσπαθώντας να κάνουν το τελευταίο πρόγραμμά τους να δουλέψει. Τα ίδια τα προγράμματα, από την άλλη, ίσως να φαντάζουν για κάποιους από εσάς ως ατέλειωτες λίστες ακαταλαβίστικων εντολών, συμβόλων και αριθμών χωρίς κανένα νόημα, κατανοητά μόνο στη μεγαλοφυΐα που τα δημιούργησε, δηλαδή στον προγραμματιστή. Ολα αυτά, φίλοι μου, δεν είναι παρά ένα μεγάλο ψέμα. Τίποτα δεν ισχύει, μάλιστα πολλές φορές τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά και όμορφα. Προγραμματισμός, με λίγα λόγια, σημαίνει δημιουργικότητα. Ο προγραμματιστής δεν είναι κάποιος που, μη δυνάμενος να επικοινωνήσει με τους άλλους ανθρώπους, έχει στραφεί προς τους υπολογιστές δημιουργώντας μια αρρωστημένη κατάσταση για τον εαυτό του και τους γύρω του.



Παλαιότερα, τα πράγματα ήταν διαφορετικά. Στην εποχή των πρώτων 8-bit υπολογιστών (λέγε με Amstrad, Commodore ή Spectrum) τα άτομα που είχαν τους Η/Υ ως χόμπι είχαν διαφορετικά ερεθίσματα από ό,τι σήμερα. Αγοράζοντας, για παράδειγμα, έναν Amstrad 6128, εκτός από τα παιχνίδια που σίγουρα θα έπαιζες, είχες built-in στη ROM του μηχανήματος μια ολοκληρωμένη BASIC. Αργά ή γρήγορα, όλοι σχεδόν οι χρήστες των μηχανημάτων αυτών ήθελαν, είτε εσκεμμένα είτε από περιέργεια, να ασχοληθούν με το αντικείμενο του προγραμματισμού, ακριβώς επειδή η ευκαιρία δινόταν σε όλους. Σήμερα, αγοράζοντας κάποιος ένα PC, δεν έχει ανάλογα ερεθίσματα.

Οι γλώσσες προγραμματισμού στα PCs δεν είναι λίγες. Αντιθέτως, μπορούμε να πούμε ότι υπάρχει μια τεράστια ποικιλία για κάθε σκοπό. Γλώσσες προγραμματισμού για Windows applications, όπως το εκπληκτικό Delphi ή η Visual Basic, για DOS games ή applications όπως η Basic, Pascal, C, C++, DJGPP και πολλές άλλες.

Επίσης, υπάρχουν πολλά προγράμματα που βοηθούν σημαντικά το χρήστη τους να δημιουργήσει αυτό που θέλει πολύ εύκολα, περιορίζοντας όμως σημαντικά τις δυνα-

τότητες που του παρέχουν.

Τρανό παράδειγμα αποτελεί το The Games Factory, το οποίο ειδικεύεται μόνο σε παιχνίδια αλλά παρέχει πανεύκολο χειρισμό απαιτώντας ελάχιστες προκαταρκτικές γνώσεις και προσφέροντας ιδιαίτερα αξιόλογα αποτελέσματα. Μπορεί ο τρόπος χρήσης κάθε προγραμματιστικού εργαλείου να διαφέρει, αλλά η βασική φιλοσοφία χρήσης είναι η ίδια: να μεταφερθεί ένα πρόγραμμα από το μυαλό του προγραμματιστή στην οθόνη του υπολογιστή με όσο το δυνατόν ακριβέστερο και γρήγορο τρόπο.



Ο προγραμματισμός είναι μαγεία. Κανείς από αυτούς που έχουν ασχοληθεί μαζί του για αρκετό χρονικό διάστημα δεν το αρνείται. Υπάρχουν μάλιστα αρκετοί άνθρωποι που έχουν χαρακτηρίσει τον προγραμματισμό ως τέχνη. Δεν είναι μεγάλη η διαφορά της μεταφοράς μιας εικόνας από το μυαλό του ζωγράφου στο μουσαμά ή ενός κομματιού από το μυαλό του μουσικοσυνθέτη στο πιάνο από τη μεταφορά ενός platform game από το μυαλό ενός προγραμματιστή στην οθόνη του.

Προσωπικά, μάλιστα, μια και είμαι μόνο προγραμματιστής και όχι ζωγράφος ή μουσικοσυνθέτης, πιστεύω πως η ικανοποίηση του ολοκληρωμένου προγράμματος είναι μεγαλύτερη από την αντίστοιχη του πίνακα ή κονσέρτου. Είμαι πεπεισμένος ότι θα προκαλέσω αντιδράσεις με αυτήν τη θέση μου.

Τι γνώσεις χρειάζεται όμως κάποιος για να γίνει προγραμματιστής; Το κατάλληλο software, μερικά καλά βιβλία, μπόλικη φαντασία και φυσικά καλή θέληση, φίλοι μου. Ολα τα άλλα έρχονται μόνα τους. Μη φανταστείτε ότι για να αρχίσετε να προγραμματίζετε θα χρειαστούν 4-5 χρόνια σε κάποιο πανεπιστήμιο ή σχολή ή τεράστιες χρηματικές δαπάνες. Ενδιαφέρον και ψάξιμο μπορούν να μεταμορφώσουν σχεδόν οποιονδήποτε σε προγραμματιστή. Κάθε αρχή και δύσκολη, βέβαια, αλλά πιστέψτε με πως αξίζει τον κόπο η προσπάθεια.

Ας δούμε όμως ένα απλό παραδειγματάκι. Ας φανταστούμε πως είμαστε προγραμματιστές. Ως προγραμματιστές, λοιπόν, θέλουμε να δημιουργήσουμε ένα απλό προγραμματάκι. Πιάνουμε λοιπόν το μικρόφωνο του υπολογιστή, ανοίγουμε το volume και φωνάζουμε δυνατά: "ΘΕΛΩ ΝΑ ΦΤΙΑΧΤΕΙ ΕΝΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΠΟΥ ΘΑ ΚΡΑΤΑ ΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΤΩΝ ΦΙΛΩΝ ΜΟΥ ΣΤΟ ΔΙΣΚΟ ΩΣΤΕ ΝΑ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΑ ΒΡΙΣΚΩ". Φυσικά, τίποτα δεν θα συμβεί. Ετσι, πρέπει να αντιμετωπίσουμε το θέμα λίγο πιο πρακτικά και μεθοδικά. Πηγαίνουμε σε ένα βιβλιοπωλείο τεχνικών βιβλίων και ψάχνουμε για κάποιο καλό βιβλίο σχετικά με τη γλώσσα με την οποία θέλουμε να ασχοληθούμε, έστω για το Delphi 3 για Windows. Αφού ρίξουμε μια ματιά στα πρώτα κεφάλαια, που αποτελούν συνήθως μια εισαγωγή στη γλώσσα, και βεβαιωθούμε πως τα έχουμε κατανοήσει, προχωρούμε ακάθεκτοι στα επόμενα με νέο πλέον αέρα.

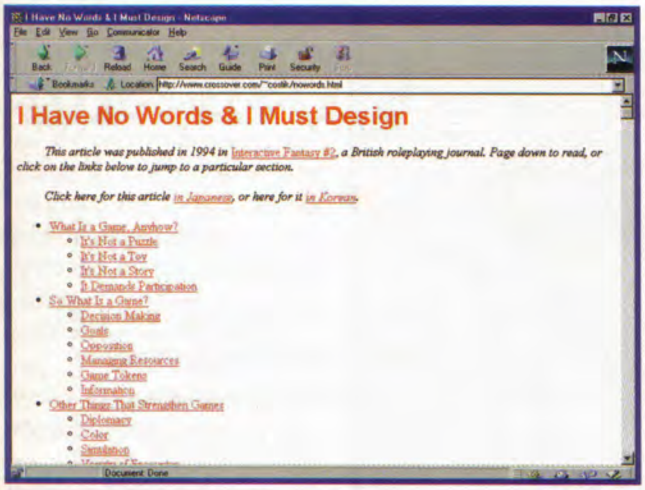
Εχοντας διαβάσει ένα κομμάτι του βιβλίου μας, είμαστε έτοιμοι να περάσουμε, για λίγο, από τη θεωρία στην πράξη. Αφού προμηθευτούμε και το ίδιο το Delphi και το εγκαταστήσουμε στο PC μας, ξεκινάμε την πρώτη μας απόπειρα.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να διευκρινίσουμε ότι η πρώτη απόπειρα δεν είναι αναγκαίο να στεφθεί με επιτυχία. Ακόμη και αν το πρώτο παιχνίδι απέχει πολύ από το Quake 2, δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να απογοητευτούμε. Εξάλλου, πού ξέρετε εσείς αν το πρώτο παιχνίδι ενός από τους προγραμματιστές της Id Software δεν είχε τα μαύρα του τα χάλια;

Ισως μάλιστα να δυσκολευτούμε ιδιαίτερα να κάνουμε ακόμη και το πρώτο βήμα. Συχνά θα αναγκαστούμε να αφήσουμε το πληκτρολόγιο και να ξαναπιάσουμε το διάβασμα, καθώς και να ζητήσουμε τη βοήθεια κάποιου που ξέρει να μας βοηθήσει. Επίσης, οι νεότερες γλώσσες προγραμματισμού διαθέτουν συνήθως ενσωματωμένο αναλυτικότατο help σύστημα που θα μας βοηθήσει σημαντικά στην πορεία μας προς τη δόξα. Από την πλευρά μας χρειάζεται επιμονή, γιατί στον προγραμματισμό σχεδόν τα πάντα εξαρτώνται από εμάς. Αν το πρόγραμμα δουλεύει λάθος, είναι σχεδόν σίγουρο ότι εμείς κάπου κάναμε λάθος. Η αί-

WWW LINKS

Ας δούμε μερικά από τα πιο ενδιαφέροντα sites για προγραμματισμό που μπορείτε να βρείτε στο Internet:
http://www.programmersheaven.com [Πραγματικός παράδεισος για προγραμματιστές.]
http://www.castle.net/˜avly/djgpp.html [Για το DJGPP.]
http://www.crossover.com/˜costik/nowords.html
[Για εσάς που ξεκινάτε από το μηδέν.]
http://www.ocf.berkeley.edu/˜emrek/gp/gameprog.html
[Προγραμματίστε ένα παιχνίδι.]
http://www.mhn.org/˜graham/delphi.html [Ερωτήσεις και απαντήσεις για το Delphi.]
http://www.aye.net/˜bstowers/delphi/ [Διάφορα χρήσιμα πραγματάκια για το Delphi.]
http://garfield.ir.ucf.edu/manual/lan/tp.html
[Ξεκινήστε με την Turbo Pascal 7.]
http://www.gdsoft.com/swag/swag.html [Ετοιμος κώδικας για μελέτη και αντιγραφή με εύχρηστο user interface.]
http://www.kuai.se/˜gillis/vb/
[Ο παράδεισος αυτών που χρησιμοποιούν τη Visual Basic.]
http://members.tripod.com/˜vkliew/vb.html
[Visual Basic για αρχάριους.]



σθηση αυτή του απόλυτου ελέγχου και της κυριαρχίας επάνω στον υπολογιστή που μας δίνει ο προγραμματισμός είναι ένα από τα πράγματα που τον καθιστούν τόσο όμορφο. Ανάλογα με το προγραμματιστικό εργαλείο που χρησιμοποιούμε, μπορούμε ουσιαστικά να ΔΙΑΤΑΞΟΥΜΕ τον υπολογιστή μας να κάνει οτιδήποτε εμείς θέλουμε, όσο ηλίθιο και αν είναι αυτό. Εχουμε, επιτέλους, τη δυνατότητα να βάλουμε τον υπολογιστή να γράψει 1.000.000 φορές τη φράση "Δεν θα ξανακάνω crash στα Windows" σε ένα παράθυρο, ακόμα και αν κάνει crash αμέσως μετά. Μπορεί να ακούγεται αστείο, αλλά έπειτα από κάποιες επιτυχημένες προσπάθειες και έχοντας προχωρήσει λίγο, η δημιουργία ενός παιχνιδιού, έστω του στιλ του Space Invaders, θα είναι μεγάλη επιτυχία. Η ικανοποίηση που θα νιώσετε με την περάτωση ενός τέτοιου σχεδίου θα έρθει να επιβεβαιώσει τα γραφόμενά μου.

Ενα άλλο όμορφο χαρακτηριστικό του προγραμματισμού είναι η συντροφικότητα. Ξεκινώντας, θα πρέπει να θυμόμαστε πως δεν είμαστε μόνοι. Γύρω μας υπάρχουν πολλοί προγραμματιστές ή άτομα με ανησυχίες όπως οι δικές μας και ας μη φαίνονται.

Ενας προγραμματιστής δεν χρειάζεται ούτε πρέπει, κατά τη γνώμη μου, να δουλεύει μόνος. Μέσα από το Internet, με τη χρήση των newsgroups και του IRC, μπορούμε να βρούμε χιλιάδες άτομα από όλο τον κόσμο που ασχολούνται με όλες τις γλώσσες προγραμματισμού και είναι πρόθυμα να μας βοηθήσουν να ξεκινήσουμε λύνοντάς μας τυχόν απορίες αλλά και να συνεργαστούν μαζί μας στη δημιουργία κάποιου προγράμματος.

Επίσης, επειδή προγραμματισμός δεν είναι μόνο κώδικας, μπορούμε να ζητήσουμε βοήθεια και για τις υπόλοιπες πλευρές του, όπως είναι τα γραφικά, στατικά ή κινούμενα, που θα κοσμούν τη δουλειά μας ή ο ήχος που θα συμπληρώνει την όλη προσπάθεια. Ακόμη στο Internet μπορούμε να βρούμε χιλιάδες σελίδες με ατέλειωτο υλικό για νέους ή προχωρημένους προγραμματιστές, όπως έτοιμες ρουτίνες, γραφικά, λίστες FAQ (ερωτήσεις που γίνονται συχνά - Frequently Asked Questions) και πολλά άλλα. Υπάρχουν επίσης ειδικευμένα sites για δημιουργία ενός μόνο τύπου software όπως παιχνιδιών. Μέσα από την παρούσα στήλη θα ήθελα να βοηθήσω όλους όσοι κάνουν ή θέλουν να κάνουν τα πρώτα βήματά τους στο θαυμαστό χώρο του προγραμματισμού και ψάχνουν συγκεκριμένα άτομα για να δημιουργήσουν προγραμματιστικά σχήματα.

Μπορούν να στείλουν κάποιο e-mail ή να γράψουν στη διεύθυνση του περιοδικού, δίνοντας στοιχεία για το αντικείμενο με το οποίο έχουν ασχοληθεί (π.χ. προγραμματισμός σε Windows, assembly, δημιουργία γραφικών, ήχου ή οτιδήποτε άλλο σχετικό) έτσι ώστε να δημιουργήσω μια λίστα μέσω της οποίας κάθε ενδιαφερόμενος θα μπορεί να βρει τους καταλληλότερους πιθανούς συνεργάτες του. Επίσης, όπως γίνεται μέχρι τώρα, μπορείτε να στέλνετε τη δουλειά σας στο περιοδικό και, αφού αυτή περάσει από την "Ιερά Εξέταση" των γραφείων του "PC Master", μπορεί να τη δείτε να φιγουράρει στο συνοδευτικό CD.

Κυρίως λόγω της ευρείας διάδοσης του Internet, η δουλειά σας μπορεί αργότερα να ταξιδέψει σε όλο τον κόσμο με τη μορφή freeware (δηλαδή εντελώς δωρεάν χωρίς περιορισμούς χρήσης σε όποιον το επιθυμεί), shareware (δωρεάν δοκιμαστική μορφή, συνήθως με περιορισμούς, που με την καταβολή μικρού χρηματικού ποσού στο δημιουργό, σε εσάς δηλαδή, ο χρήστης λαμβάνει την πλήρη έκδοση) ή οποιασδήποτε μορφής με κατάληξη -ware (όπως giftware όπου ο χρήστης πρέπει να καταβάλει οποιουδήποτε είδους δώρο στο δημιουργό, όπως σοκολατάκια, για να λάβει την πλήρη έκδοση ή kissware, είδος που συνήθως απευθύνεται σε χρήστες αντίθετου φύλου για ευνόητους λόγους).

Ετσι, μπορεί σε λίγο καιρό να δείτε τις προσπάθειές σας να αμείβονται, γεγονός που, πιστέψτε με, θα σας δώσει μια μεγάλη ώθηση να συνεχίσετε αυτό που



κάνετε. Πού ξέρετε, ίσως μια μέρα να ασχοληθείτε και επαγγελματικά με το αντικείμενο του προγραμματισμού.

Ελευθερώστε λοιπόν για λίγο τα joypads από τα χέρια σας. Αφήστε τα πανάκριβα chip-άκια των state-of-the-art 3D καρτών γραφικών σας να κρυώσουν. Οι υπολογιστές είναι πολύπλευροι και μπορεί κάποιες από τις πλευρές τους που τόσο καιρό αγνοούσατε να σας σαγηνεύσουν τόσο, ώστε να καταστούν το χόμπι σας. Ακόμη και αν τελικά τα πράγματα δεν έρθουν όπως τα περιμένετε, αξίζει τον κόπο η προσπάθεια. Τολμήστε να μπείτε σε αυτήν την περιπέτεια και θα με θυμηθείτε.

η COMPULINK σας πάει διακοπές!

CompuLink's Surfers' Summer

Από 1 έως 30 Ιουνίου κάθε συνδρομητής που θα προβεί σε ετήσια ανανέωση καθώς και κάθε νέος συνδρομητής που θα πραγματοποιήσει ετήσια εγγραφή στην **CompuLink** θα αποκτά δικαίωμα συμμετοχής σε κλήρωση με δώρο

ΤΡΕΙΣ ΚΡΟΥΑΖΙΕΡΕΣ!

Η CompuLink προσφέρει σε τρία τυχερά ζευγάρια την τριήμερη κρουαζιέρα "Ελληνικό Αιγαίο" με την εταιρία Royal Olympic Cruises. Η κρουαζιέρα, με ημερομηνία αναχώρησης την 31η Ιουλίου 1998, θα μεταφέρει τους τυχερούς ταξιδιώτες στη Μύκονο, τη Ρόδο, το Κουσάντασι και την Πάτμο*.

Η κρουαζιέρα περιλαμβάνει δίκλινη καμπίνα με κλιματισμό και όλα τα γεύματα. Το πολυτελές πλοίο διαθέτει γυμναστήριο, boutiques, καταστήματα αφορολόγητων ειδών, σαλόνι ομορφιάς, αίθουσα προβολών, καζίνο και 24ωρο cabin service.

Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τα: (01) 9249761-8 & (031) 287610.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα
e-mail: clink@compulink.gr
http://www.compulink.gr/clink

ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΑΣ ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ: 9249761 'Η ON-LINE www.compulink.gr





Σημείωση: *Στο δώρο δεν περιλαμβάνονται οι λιμενικοί φόροι και τυχόν εκδρομές. Σημειωτέον ότι οι ταξιδιώτες θα πρέπει να φέρουν διαβατήριο που να ισχύει για τουλάχιστον 3 μήνες μετά την ημερομηνία του ταξιδιού.*
** Εφόσον το επιτρέπει ο καιρός.*

FOOTBALL GAMES

Το Mundial '98 στις οθόνες των... PCs σας

Σε λίγες μέρες, οι καλύτερες ομάδες από όλο τον κόσμο θα συγκεντρωθούν στη Γαλλία για το 16ο Παγκόσμιο Κύπελλο Ποδοσφαίρου. Αν δεν έχετε την τύχη να ταξιδέψετε για να τις δείτε από κοντά, μη σκάτε: Τα νέα ποδοσφαιράκια φιλοδοξούν να μεταφέρουν τη μαγεία των αγώνων στο σπίτι σας!

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr



Κάθε τέσσερα χρόνια, πριν από κάθε Mundial, επαναλαμβάνεται η ίδια ιστορία. Ενα κύμα από νέα παιχνίδια φιλοδοξεί να εκμεταλλευτεί τον ποδοσφαιρικό οργασμό των ημερών και να διεκδικήσει μια θέση στη συλλογή μας. Δυστυχώς, πολλά από αυτά είναι προχειροφτιαγμένα και με κανέναν τρόπο δε δικαιολογούν την ύπαρξή τους. Για αυτόν το λόγο το "PC Master" μάζεψε όσα παιχνίδια κατάφεραν να είναι στην ώρα τους για το φετινό μεγάλο ραντεβού, είτε στην τελική έκδοσή τους είτε σε preview copies, και σας τα παρουσιάζει σε μια προσπάθεια να ξεχωρίσει την ήρα από το στάρι.

World Cup 98

Κατασκευαστής: Electronic Arts
Διάθεση: Τον τίτλο μάς πρόσφερε η CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906. Διατίθεται επίσης από την εταιρία Plotline.
Απαιτήσεις: P-100, 16MB RAM, 20MB HD, 4x CD-ROM, DirectX 5, SVGA 1MB

Χάριν του Παγκόσμιου Κυπέλλου η Electronic Arts παραβίασε τις συνήθειές της. Ετσι, αντί να περιμένει να περάσει ένας χρόνος από την παρουσίαση του πολύ γνωστού FIFA 98 - Road to the World Cup, μέσα σε ένα εξάμηνο μας παρουσιάζει το World Cup 98. Στην πραγματικότητα το παιχνίδι δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα FIFA 98 με κάποιες μικροβελτιώσεις και ακόμα περισσότερα φρου-φρου και αρώματα. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Μετά την εντυπωσιακή εισαγωγή, στο επίπεδο που μας έχει συνηθίσει η EA, θα βρεθείτε στο αρχικό menu, όπου θα βρείτε τις ίδιες επιλογές με αυτές στο FIFA 98. Μπορείτε να αλλάξετε τις συνθέσεις και τα συστήματα των ομάδων, να προπονηθείτε σε συγκεκριμένες κινήσεις, να παίξετε φιλικά παιχνίδια ή να διαγωνιστείτε στο Παγκόσμιο Κύπελλο. Επίσης, αν κερδίσετε μία φορά το βαρύτιμο έπαθλο, τότε θα ενεργοποιήσετε το Classic mode του παιχνιδιού, το οποίο σας επιτρέπει να αναβιώσετε τους τελικούς παλαιότερων διοργανώσεων. Ετσι, αν παίξετε, για παράδειγμα, τον τελικό του 1930 τα γραφικά θα είναι ασπρόμαυρα και οι παίκτες θα φορούν μονόχρωμες στολές με μακριά παντελονάκια! Ακόμα, υπάρχει η δυνατότητα για παιχνίδι μέσω modem ή σε δίκτυο. Κατά τα άλλα, στο παιχνίδι εντοπίζονται μερικές ακόμα διαφορές σε σχέση με το FIFA 98: Στην επιλογή customize μπορείτε, χωρίς όριο, να καθορίσετε τα χαρακτηριστικά των παικτών σας (δηλαδή μπορείτε να τους κάνετε όλους super stars), ενώ στα options έχει προστεθεί η δυνατότητα να διαμορφώνετε την ταχύτητα κίνησης των γραφικών. Τέλος, το World Cup 98 σας επιτρέπει να αγωνιστείτε μόνο με εθνικές ομάδες και όχι με συλλόγους.



Η σύνθεση της Ουρουγουάης από τον τελικό του Παγκόσμιου Κυπέλλου του 1930.

Μπαίνοντας στο γήπεδο, τα πράγματα είναι πάνω-κάτω όπως τα θυμάστε από το FIFA 98. Τα γραφικά εξακολουθούν να είναι εξαιρετικά και ίσως οι παίκτες να απαρτίζονται και από περισσότερα πολύγωνα, όπως θα διαπιστώσετε αν τους δείτε σε κοντινή απόσταση. Το motion captured animation είναι και αυτό καταπληκτικό και η όλη οπτική εντύπωση που δίνει το παιχνίδι είναι άριστη. Σε σχέση με το FIFA 98 έχει διαφοροποιηθεί η παρουσίαση των αγώνων, η οποία πλέον γίνεται στα τηλεοπτικά πρότυπα που θα δούμε στο Mundial. Επίσης, η ταχύτητα του παιχνιδιού δείχνει βελτιωμένη, ενώ οι πανηγυρισμοί των παικτών έχουν πλέον μεγαλύτερη ποικιλία. Αντίθετα στα γραφικά των θεατών δεν έχει γίνει κάποια εμφανής βελτίωση. Αξίζει να σημειωθεί ότι το World Cup 98 υποστηρίζει τους περισσότερους τρισδιάστατους επιταχυντές και όχι μόνο κάρτες 3Dfx, όπως συνέβαινε με τον προκάτοχό του (χωρίς τη χρήση κάποιου patch).



Τα γραφικά δείχνουν ελαφρώς λεπτομερέστερα αυτών του FIFA 98.



Και στη software έκδοση το παιχνίδι είναι ταχύτερο από τον προκάτοχό του.

Στον τομέα του ήχου οι βελτιώσεις είναι ακόμη λιγότερες. Ακούγονται όλοι οι ήχοι που θα περιμένατε, όπως τα γκελ της μπάλας, τα αγκομαχητά των παικτών και οι ζητωκραυγές των θεατών. Το δίδυμο των σχολιαστών, στο οποίο συμμετέχει ο Gary Lineker αντί του Andy Grey, έχει ελαφρώς μεγαλύτερη ποικιλία στα σχόλιά του σε σχέση με το FIFA 98, αλλά και πάλι πολλά από τα λεγόμενα είναι άστοχα και δεν έχουν σχέση με αυτά που συμβαίνουν στον αγώνα. Ετσι, κάποιες φορές θα ακούσετε τους



Το εφέ της ομίχλης είναι εντυπωσιακό σε μια κάρτα 3Dfx.

σχολιαστές να αναρωτιούνται "τι στο καλό κάνει" ένας παίκτης σας τη στιγμή που αυτός σκοράρει ή θα ακούσετε διθυράμβους για αδιάφορες φάσεις. Η ΕΑ ηχογράφησε απλώς καινούρια σχόλια για την περιγραφή του αγώνα, χωρίς να μπει στον κόπο να βελτιώσει τις ουσιαστικές αδυναμίες του προκατόχου του WC 98 στον τομέα αυτό.

Και στον τομέα του gameplay έχουν γίνει κάποιες βελτιώσεις, οι οποίες όμως δεν είναι αρκετές για να διαφοροποιήσουν τη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Ετσι, το World Cup 98 χρησιμοποιεί τα 8 fire buttons της προηγούμενης έκδοσης, αλλά οι δημιουργοί του έχουν προσθέσει μερικά ακόμη κολπάκια με την μπάλα, τα οποία είναι πολύ εντυπωσιακά αλλά όχι ιδιαίτερα χρήσιμα. Η ανταπόκριση των παικτών είναι πιο άμεση και σε συνδυασμό με τη βελτιωμένη ταχύτητα της κίνησης κάνει το παιχνίδι πιο playable. Επίσης, οι πάσες γίνονται καλύτερα και καταλήγουν συχνότερα στο στόχο τους, ενώ οι τερματοφύλακες αντιδρούν σωστότερα στα corners, κάνουν περισσότερες εξόδους και αποφεύγουν να πιάνουν ανόητα την μπάλα με τα χέρια έξω από την περιοχή τους.

Γενικά το World Cup 98 δεν είναι τόσο ένα καινούριο παιχνίδι όσο μια αναβάθμιση του FIFA 98, που βελτιώνει διάφορα μικροπροβλήματα και προσθέτει μερικά ευχάριστα, αλλά όχι απαραίτητα, χαρακτηριστικά. Σίγουρα πρόκειται για ένα πολύ καλό ποδοσφαιράκι, το οποίο όμως έχει κληρονομήσει όλα σχεδόν τα προβλήματα του προγόνου του. Εξηγούμαι προκειμένου να γίνω σαφέστερος: Οταν είχε πρωτοπαρουσιαστεί το FIFA 98 με είχε εντυπωσιάσει και το είχα βαθμολογήσει με την υψηλότερη βαθμολογία που έχω δώσει ποτέ παρουσιάζοντας κάποιο παιχνίδι στο "PC Master" (95%). Με τον καιρό όμως διαπίστωσα ένα χαρακτηριστικό που με ενόχλησε:



Ενα γκολ από την Κροατία.



Οι πανηγυρισμοί είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακοί.



Ο Footix, η μασκότ του Παγκόσμιου Κυπέλλου, κάνει συχνά-πυκνά την εμφάνισή του.

Πολλά από όσα συμβαίνουν στο γήπεδο γίνονται ερήμην του παίκτη. Για παράδειγμα, μπορείτε να κάνετε μια σέντρα, να πατήσετε δύο φορές το πλήκτρο του σουτ και να δείτε τον παίκτη σας να καρφώνει την μπάλα στο "γάμα" με ένα εναέριο βολέ. Σε μια άλλη περίπτωση, πατώντας τα ίδια πλήκτρα, ο παίκτης σας θα αποφασίσει μόνος του να κάνει ανάποδο ψαλιδάκι ή κεφαλιά-ψαράκι. Επίσης, οι πάσες καταλήγουν ακριβώς στα πόδια του αποδέκτη τους ή βγαίνουν με ακρίβεια στον κενό χώρο, χωρίς να παίζει ρόλο η γωνία υπό την οποία τις εκτελείτε.

Ολα αυτά είναι πολύ θεαματικά και επιτρέπουν σε κάποιον με ελάχιστη εξάσκηση να δημιουργήσει εντυπωσιακές φάσεις στο γήπεδο, καταλήγουν όμως σε διασκεδαστικό μεν επιφανειακό δε gameplay. Παρ' όλα αυτά, το World Cup 98 είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα γνωρίσει επιτυχία ανάλογη αυτής του προκατόχου του. Οι εκατοντάδες συμμετοχές στο διαγωνισμό του FIFA 98 στο Grand Prix 2 είναι η καλύτερη απόδειξη ότι αυτού του είδους τα παιχνίδια αρέσουν σχεδόν σε όλους.




PC GAMES
ΛΥΣΕΙΣ - ΧΑΡΤΕΣ - STRATEGY GUIDES - HINTS'N'TIPS
ΟΛΑ ΤΑ ΚΟΛΠΑ & ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΚΑΙ...
ΠΑΡΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!!
ADVENTURES
RPGS
SIMULATIONS
CHEATS
ACTION GAMES
STRATEGY GAMES
SPORT GAMES
HINTS'N'TIPS
ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ:
STARCRAFT
DARK OMEN
AGE OF EMPIRES
FALLOUT
ULTIMA ON LINE
QUAKE II
BLADE RUNNER
CHAOS ISLAND
HELLFIRE
LULA
MORTAL COMBAT TRILOGY
MYTH
NBA LIVE 98
PANZER GENERAL 2
...ΚΑΙ ΠΟΛΛΑ ΑΚΟΜΗ ΑΠΟ ΤΑ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟΝ ΙΟΥΝΙΟ
ΕΙΔΙΚΗ ΕΚΔΟΣΗ ΤΟΥ
ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PCmaster
CD-ROM

World League Soccer

Κατασκευαστής: EIDOS
Διάθεση: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

Για πολύ καιρό η EA έπαιζε χωρίς αντίπαλο στο χώρο των παιχνιδιών ποδοσφαίρου. Η EIDOS όμως αποφάσισε να διεκδικήσει το δικό της μερίδιο από την αγορά ενόψει Παγκόσμιου Κυπέλλου κυκλοφορώντας το World League Soccer. Το παιχνίδι έφτασε στα γραφεία του "PC Master" κατευθείαν από την Αγγλία σε ένα δοκιμαστικό αντίγραφο. Εύλογο είναι λοιπόν να έχει πολλά περιθώρια βελτιώσεων και για αυτό σας το



Προσέξτε τις εναλλαγές του φωτισμού και τις σκιές στα διάφορα σημεία του γηπέδου.



Οι τερματοφύλακες εκτινάσσονται με στιλ (αλλά συνήθως τρώνε γκολ).

παρουσιάζουμε σε ένα preview, προκειμένου να ξέρετε τι προσδοκίες μπορείτε να έχετε από τη δημιουργία της EIDOS.

Στα πρότυπα που έχουν χαράξει δεκάδες παιχνίδια πριν από αυτό, το WLS σας δίνει τη δυνατότητα να λάβετε μέρος σε διάφορες οργανώσεις ή σε φιλικά παιχνίδια, ελέγχοντας ένα πλήθος εθνικών ή συλλογικών ομάδων. Το ελληνικό πρωτάθλημα λάμπει και πάλι διά της απουσίας του, αντίθετα με τα διάφορα γιαπωνέζικα και καναδικά πρωταθλήματα. Τα όλο σύστημα των menus είναι περισσότερο απλό και γρήγορο παρά όμορφο, κάτι που δεν νομίζουμε ότι θα προβληματίσει κανέναν χρήστη.

Μπαίνοντας στο γήπεδο θα παρατηρήσετε ότι τα γραφικά είναι καλοδουλεμένα, χωρίς όμως να φθάνουν στο επίπεδο των παιχνιδιών της EA, αν και σε μερικά χαρακτηριστικά αναδεικνύονται καλύτερα. Οι παίκτες αποτελούνται από πολύγωνα, όπως έχει καθιερωθεί, αλλά δείχνουν πολύ τετραγωνισμένοι και δυσανάλογοι, θυμίζοντας περισσότερο robot. Οι στολές τους, πάντως, είναι καλοφτιαγμένες, ενώ το animation τους είναι ομαλό και ρεαλιστικό. Ιδίως οι τερματοφύλακες βουτάνε με πολύ στιλ, αν και τις περισσότερες φορές τρώνε εύκολα γκολ. Πάρα πολύ καλά, τα καλύτερα που έχουμε δει, είναι τα δίχτυα των τερμάτων που... σπαρταράνε ηδονικά όταν πετυχαίνετε γκολ. Οι θεατές στις κερκίδες αντίθετα είναι χοντροκομμένοι, αλλά ευτυχώς η κάμερα αποφεύγει να εστιάσει πάνω τους. Εκεί που τα γραφικά του WLS παίρνουν άριστα είναι στα εφέ απόδοσης του φωτισμού και των καιρικών συνθηκών. Ανάλογα με το φωτισμό, είτε από τον ήλιο είτε από τους προβολείς, κάποια σημεία του γηπέδου είναι πιο σκοτεινά από άλλα, ενώ η σκιά που ακολουθεί τους παίκτες είναι ρεαλιστικότατη. Επίσης, η επιλογή των καιρικών συνθηκών δεν επηρεάζει μόνο την κίνηση της μπάλας και το χρώμα του γηπέδου, όπως συμβαίνει στο World Cup 98, αλλά το σύνολο των γραφικών. Οταν χιονίζει, οι αγώνες γίνονται με πορτοκαλί μπάλα που γλιστρά στο παγωμένο τερέν και φαίνονται οι νιφάδες που πέφτουν νωχελικά μπροστά από την κάμερα. Κατά τα άλλα η ταχύτητα της κίνησης ήταν σχετικώς χαμηλή στη software έκδοση, ενώ η έκδοση για 3Dfx είχε, όπως αναμενόταν, πολύ ικανοποιητική απόδοση. Στον τομέα του ήχου πάλι, το παιχνίδι έδειχνε σαφώς ημιτελές. Τα εφέ ήταν ελάχιστα, επαναλαμβάνονταν συνεχώς και οι σχολιαστές έχαναν πολλές φάσεις. Είναι όμως πολύ νωρίς για να κρίνουμε το παιχνίδι σε αυτόν τον τομέα.

Αντίθετα, αρκετά σαφή ήταν τα δείγματα γραφής που μας έδωσε το World League Soccer αναφορικά με το gameplay του. Οι δημιουργοί του έχουν προσπαθήσει να δώσουν ένα στρωτό παιχνίδι που απαιτεί συνεχείς πάσες και δεν ευνοεί ξαφνικά ξεπετάγματα και ντρίπλες για να φθάσετε στην επιτυχία. Για αυτόν το λόγο στα συνολικά 5 fire buttons που απαιτεί δεν συμπεριλαμβάνεται το πλήκτρο turbo, η έλλειψη του οποίου θα



Οι παίκτες του WLS δείχνουν λίγο χοντροκομμένοι.





Κερδίστε με τιμές...
VIP θέση για το
Mundial
1-15 ΙΟΥΝΙΟΥ
15ΝΘΗΜΕΡΟ ΤΙΜΩΝ HEWLETT PACKARD
★ HP OMNIBOOK 2000
Intel Pentium 166 MMX, RAM 16 MB, 512 KB cache 2.0 GB HDD, 12.1" DSTN οθόνη, Win 95, κάρτα ήχου, ηχείο, μικρόφωνο.
OmniBook 2000
31.075 δρχ. το μήνα χωρίς προκαταβολή
ή 399.000 δρχ. μετρητοίς*
★ HP Vectra VE4 multimedia
Intel Pentium 200 MMX, 32 MB, 2,1 GB, S3 Trio 2 MB, CD 24x, Sound card 16-bit, 60W speakers, 2 USB ports, 15" SVGA 1024 x 768 έγχρωμη οθόνη, Win 95.
27.181 δρχ. το μήνα χωρίς προκαταβολή
ή 349.000 δρχ. μετρητοίς*
★ HP DeskJet 720C
600 X 600 dpi, 2 κεφαλές, 8 ppm, Photo Ret II για εκτυπώσεις φωτογραφικής ποιότητας.
80.500 δρχ.
ΔΩΡΟ
ΕΝΑ ΤΑΞΙΔΙ ΓΙΑ ΤΟ MUNDIAL 98
Κερδίστε με κλήρωση ένα ταξίδι στη Γαλλία για τον ημιτελικό του Μουντιάλ με εισιτήριο, διανυκτέρευση μεσημεριανό, δείπνο, με V.I.P. Treatment.
ΑΞΙΑΣ:
800.000 δρχ.
★ HP DeskJet 690C Plus
600 X 600 dpi, 2 κεφαλές, 5 ppm, Photo Cartridge. Δώρο ένα CD, που φέρνει το World Cup 98 στο σπίτι σας.
62.500 δρχ.
★ HP LaserJet 6L
600 x 600 dpi, 6 ppm, εκτύπωση επαγγελματικής ποιότητας σε κοινό χαρτί αλλά και σε φάκελο, κάρτ-ποστάλ, ετικέτες και διαφάνειες.
106.900 δρχ.
★ HP ScanJet 5100
600 X 600 dpi, speed 6ms/line, parallel interface, δυνατότητα έγχρωμης σάρωσης και σάρωσης σε αποχρώσεις του γκρί, με το πάτημα ενός κουμπιού.
NEW
74.000 δρχ.
Με 8 καταστήματα τα Multirama είναι τώρα ακόμα πιο κοντά σας
*Στην τιμή μετρητοίς δεν συμπεριλαμβάνεται Φ.Π.Α. 18%
ΑΘΗΝΑ
Άλιμος
Βουλιαγμένης 534, τηλ.: (01) 9966660
Περιστέρι
Θηβών 177, τηλ.: (01) 5781528
Ν. Ερυθραία-Κηφισιά
Λ. Κηφισίας 328, τηλ.: (01) 6233183
Μουσείο
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, τηλ.: (01) 3829106
Χολαργός-Χαλάνδρι
Λ. Μεσογείων 283, τηλ.: (01) 6745588
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ
Τσιμισκή 109, τηλ.: (031) 256858
Μελίσσια
Λεωφόρος Δημοκρατίας 36, τηλ.: (01) 8034850
Καλλιθέα
Ελ. Βενιζέλου 146, τηλ.: (01) 9566127
Σύντομα στη ΡΟΔΟ
ΚΑΙ ΣΥΝΤΟΜΑ ΠΙΟ ΚΟΝΤΑ ΣΑΣ ΜΕ ΝΕΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ
Είτε ξέρεις είτε όχι, έλα και εσύ στα
multirama
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
MULTIMEDIA PARK
Unexpected advertising

κάνει τους βετεράνους του FIFA 98 να νιώσουν σχεδόν ανάπηροι. Ευτυχώς για τους υπόλοιπους, τόσο ο σχετικά μικρός αριθμός των πλήκτρων όσο και το ότι δεν χρησιμοποιούνται πολύπλοκοι συνδυασμοί διευκολύνουν το χειρισμό. Τα φάλτσα επιτυγχάνονται με πολύ εύκολο τρόπο, επιλέγοντας μια κατεύθυνση στα αριστερά ή τα δεξιά του παίκτη, μόλις αυτός επιχειρήσει μια μπαλιά ή ένα σουτ. Πολύ καλή εντύπωση



Τα γραφικά στην απλή έκδοση (χωρίς 3D επιτάχυνση) είναι αρκετά καλά, αλλά χάνουν στις λεπτομέρειες.

αφήνει επίσης η κίνηση της μπάλας και ιδίως τα γκελ της στο δοκάρι, τα οποία είναι πολύ ρεαλιστικά. Αντίθετα, σε αυτήν την πρώιμη έκδοση η επαφή των παικτών με την μπάλα δεν είναι πολύ καλή και πολλές φορές χάνουν το control, ενώ οι κεφαλιές επιτυγχάνονται δύσκολα.

Γενικά, πάντως, το WLS είναι πολύ ικανοποιητικό, αν και όχι κορυφαίο, στον τομέα των γραφικών και δείχνει ευχάριστα διαφορετικό από τα συνηθισμένα στο gameplay. Αν και κινείται σε πιο νωχελικούς ρυθμούς από το World Cup 98, απαιτεί περισσότερη δεξιοτεχνία από τον παίκτη για να πετύχει όμορφα πράγματα στο γήπεδο. Θα πρέπει όμως να περιμένουμε την τελική έκδοσή του, για να βγάλουμε την ετυμηγορία μας. Ως τότε μπορούμε να μιλάμε για ένα πολλά υποσχόμενο παιχνίδι ποδοσφαίρου.

Sensible Soccer 98

Κατασκευαστής: Sensible Software/ GT Interactive
Διάθεση: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Το όνομα Sensible Soccer είναι ένας θρύλος στο χώρο των παιχνιδιών ποδοσφαίρου. Εχει τις ρίζες του στην Amiga και κατάφερε να συνδεθεί στη συνείδηση



Υπάρχουν επαρκέστατες επιλογές στρατηγικής και κοουτσαρίσματος.

των περισσότερων με την έννοια της playability στο χώρο των football games, αν και κατά τη γνώμη του γράφοντος δεν ήταν τίποτα περισσότερο από μια κακή απομίμηση του μοναδικού Kick Off 2. Η ανακοίνωση της νέας έκδοσης του παιχνιδιού, του Sensible Soccer 98 για τα PCs ενόψει του Mundial και η άφιξη της preview copy στο περιοδικό μάς γέμισε προσδοκίες για κάτι διαφορετικό από τα πολύπλοκα και φανταχτερά σημερινά παιχνίδια ποδοσφαίρου.

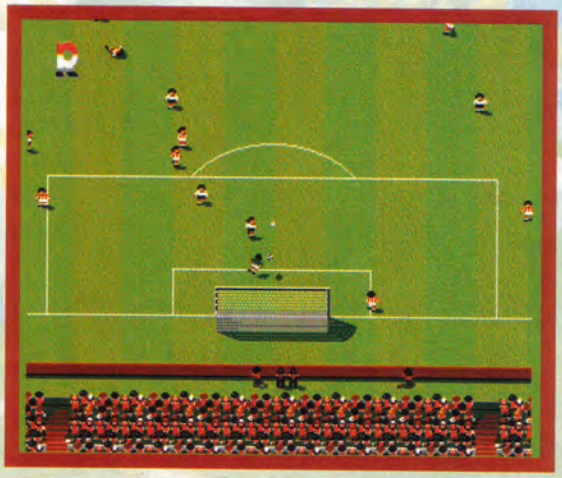
Το παιχνίδι από την πρώτη στιγμή που θα φορτωθεί φαίνεται λιτό. Τα menus δεν έχουν κάτι το εντυπωσιακό, αλλά επιτρέπουν τη γρήγορη επιλογή του είδους του παιχνιδιού (πρωτάθλημα, κύπελλο, φιλικό αγώνα) και των ομάδων που θα αγωνιστούν. Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται εθνικές ομάδες από όλο τον κόσμο αλλά όχι και σύλλογοι. Αφού τελειώσετε στα γρήγορα με αυτές τις σύντομες διαδικασίες, θα μπείτε στον αγωνιστικό χώρο, όπου θα δοκιμάσετε την πρώτη αρνητική έκπληξη. Τα γραφικά δεν διαφέρουν και πολύ από το αρχικό Sensible Soccer που εμφανίστηκε πριν από 6 χρόνια. Η δράση απεικονίζεται από μια κάμερα που βρίσκεται πάνω από το γήπεδο υπό μια γωνία περίπου 80 μοιρών. Η κίνηση είναι γρήγορη, κάτι αναμενόμενο βέβαια, με δεδομένη την απλότητα των



Με τα σημερινά δεδομένα, τα γραφικά δείχνουν φτωχά.

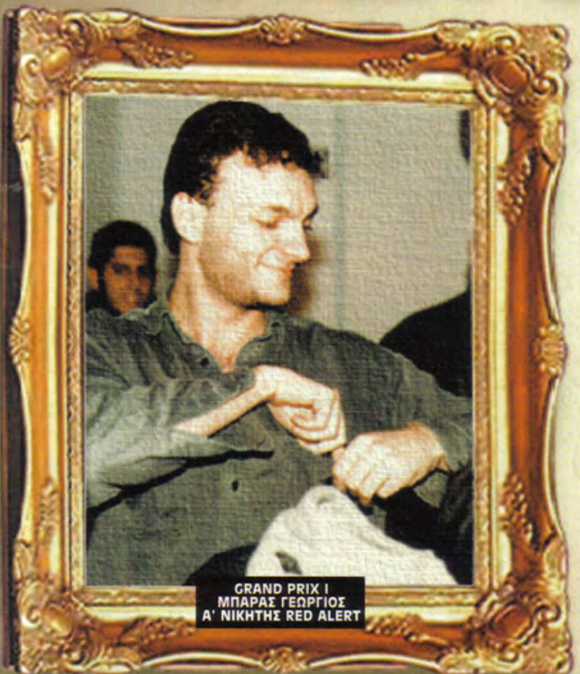
γραφικών. Επειδή όλοι γνωρίζουμε ότι τα γραφικά από μόνα τους δεν καθιστούν ένα παιχνίδι καλό ή κακό, αρχίσαμε να παίζουμε το Sensible Soccer, αναζητώντας το παλιό, σαφές και γρήγορο gameplay του.

Δυστυχώς η αναζήτησή μας στέφθηκε από πλήρη αποτυχία. Ο έλεγχος είναι βέβαια εύκολος και απαιτεί μόλις δύο fire buttons, αλλά η δράση εκτυλίσσεται με τέτοιον ρυθμό που ουδείς μπορεί να καταλάβει τι συμβαίνει. Αυτό δεν είναι ποδόσφαιρο, είναι ένα κακοφτιαγμένο flipper. Οι παίκτες τρέχουν πέρα-δώθε άσκοπα, ιδίως στην άμυνα, οι μπαλιές ανακόπτονται εξ αποστάσεως, τα τάκλιν καλύπτουν δυσανάλογα



Το πρώτο Sensible Soccer στην Amiga. Η φετινή έκδοση δεν έχει διανύσει και πολύ δρόμο από τότε.

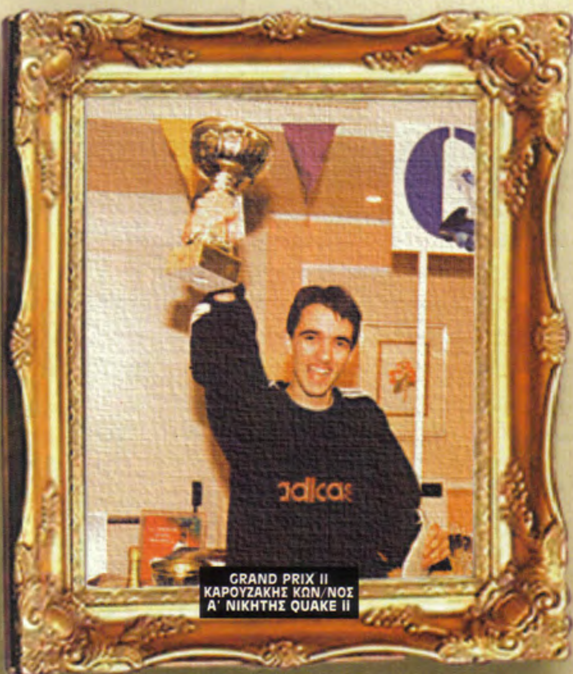
ΤΟ ΠΑΝΘΕΟΝ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ!



GRAND PRIX I
ΜΠΑΡΑΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ RED ALERT



GRAND PRIX I
ΠΑΝΑΓΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ QUAKE



GRAND PRIX II
ΚΑΡΟΥΖΑΚΗΣ ΚΩΝ/ΝΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ QUAKE II



GRAND PRIX II
ΜΑΡΣΕΛΟΣ ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ
Α' ΝΙΚΗΤΗΣ FIFA 98

ΚΑΤΕΚΤΗΣΑΝ ΤΟ ΤΡΟΠΑΙΟ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΑΝ 500.000 δρχ. Ο ΚΑΘΕΝΑΣ!

Match Day 3

Κατασκευαστής: Cranberry Source/Ocean
Διάθεση: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906

Ηταν πριν από 14 χρόνια όταν οι Jon Ritman και Chris Clarke παρουσίαζαν το Match Day στο Spectrum. Ηταν το πρώτο παιχνίδι ποδοσφαίρου που κατάφερε να εξομοιώσει σε ικανοποιητικό βαθμό το άθλημα, ενώ ταυτόχρονα ήταν τρομερά διασκεδαστικό. Ο υπογράφων, ως κάτοχος



Η τεχνική γραφικών του Match Day 3 επιτρέπει πλούσια textures.

Spectrum, έχει ξοδέψει εκατοντάδες ανθρωποώρες παίζοντας Match Day, μπλέκοντας τα δάχτυλά του στο μικροσκοπικό λαστιχένιο πληκτρολόγιο. Λίγα χρόνια αργότερα έφθασε και η δεύτερη έκδοση του παιχνιδιού, που, ιδίως στον Amstrad CPC 6128, ήταν εξαιρετική. Από τότε πέρασε πολύς καιρός, για να ανακοινωθεί η κυκλοφορία του τρίτου Match Day, κάπου μέσα στο 1998, με δημιουργό πάλι τον Jon Ritman και την ομάδα του, την Cranberry Source. Δυστυχώς δεν θα έχουμε κοντά μας το παιχνίδι πριν από το Παγκόσμιο Κύπελλο.

Τα χαρακτηριστικά του δείχνουν πολύ ενδιαφέροντα. Τα γραφικά είναι πλέον τρισδιάστατα, αλλά είναι βασισμένα σε μια ιδιότυπη μορφή sprites (η τεχνική απεικόνισης καλείται polar sprout) και όχι σε πολύγωνα. Το σημαντικότερο χαρακτηριστικό του είναι όμως το gameplay. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, το παιχνίδι απαιτεί από τον παίκτη πραγματική ικανότητα για να δημιουργήσει εντυπωσιακές φάσεις στο γήπεδο. Οι πάσες δεν καταλήγουν αυτόματα στα



Αν και τα στοιχεία που έχουμε είναι λιγοστά, το παιχνίδι δείχνει πολύ ενδιαφέρον.

πόδια του αποδέκτη τους και οι κεφαλιές δεν καρφώνονται στα δίχτυα απλά με το πάτημα ενός πλήκτρου. Για να μάθετε το Match Day 3 θα χρειαστεί να προσπαθήσετε αρκετά - η Ρώμη βλέπετε δεν χτίστηκε σε μία μέρα.

Δεν είναι πολλά τα στοιχεία που έχουμε για το παιχνίδι της Cranberry Source. Τόσο όμως το παρελθόν του Jon Ritman όσο και οι εξαγγελίες του αποτελούν εγγυήσεις ότι, όταν το τελικό προϊόν φθάσει στα χέρια μας, θα είναι κάτι το εξαιρετικό.



μεγάλες αποστάσεις και η οθόνη κεντράρει πολύ απότομα σε αυτόν που έχει την μπάλα, με αποτέλεσμα, με τις συνεχόμενες εναλλαγές κατοχής, να ζαλίζεται όποιος αποπειράται να παίξει για λίγα λεπτά το παιχνίδι. Η αλήθεια βέβαια είναι ότι το Sensible Soccer '98 σε two-player mode είναι αρκετά διασκεδαστικό, απλώς η όλη δράση δεν θυμίζει ποδόσφαιρο.

Η συνολική εντύπωση είναι ότι η φετινή έκδοση κληρονόμησε τα μειονεκτήματα του προκατόχου της, χωρίς να εκμεταλλευτεί τα πλεονεκτήματά του. Βέβαια, και σε αυτήν την περίπτωση είναι νωρίς για κρίσεις, αφού δεν είχαμε στα χέρια μας την τελική έκδοση του παιχνιδιού. Οι οιωνοί είναι άσχημοι, αλλά ελπίζουμε να διαψευστούμε.

Επίλογος

Τα ποδόσφαιρα στα PCs κινούνται στα βήματα που χάραξαν τα coin-op "ξαδελφάκια" τους. Εχουν πολύ εντυπωσιακά γραφικά και επιτρέπουν στον παίκτη στα πρώτα παιχνίδια να πετύχει υπέροχα γκολ. Με βάση αυτή τη λογική το World Cup 98 είναι ένα καταπληκτικό παιχνίδι, το οποίο βελτιώνεται σε ορισμένα σημεία ως προς τον επιτυχημένο προκάτοχό του.

Το World League Soccer δείχνει ενδιαφέρον και απαιτεί μια πιο στρατηγική προσέγγιση από τον παίκτη, αλλά ακόμα δεν το έχουμε δει στην ολοκληρωμένη μορφή του. Το ίδιο ισχύει και για το Sensible Soccer 98.

Ωστόσο δεν μας έδωσε καλά δείγματα γραφής, έτσι θα πρέπει να είναι αρκετά διαφορετικό στην πλήρη έκδοσή του για να αντεπεξέλθει στο συναγωνισμό.

Τέλος, το Match Day 3 θα αργήσει να κυκλοφορήσει, αλλά οι προσδοκίες μας από αυτό είναι ιδιαίτερα υψηλές. Ισως να είναι το παιχνίδι που θα τερματίσει την κυριαρχία της ΕΑ. PC



Η έκθεση που κάνει τον HOME USER πρωταγωνιστή
Personal Computers
Computer Games
Console Games
Internet
Multimedia
Virtual Reality
Κάρτες Γραφικών & Ηχου
Printers, Monitors
Software
Αναλώσιμα
Περιοδικά
Βιβλία
Ακόμη: GRAND PRIX III & πολλά happenings!
ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΗ
EXPO TRADE SHOWS
Με τη συνεργασία των περιοδικών:
COMPUTER
PC master
PIXEL Next Generation
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ INTERNET

GAME CL



82 **FORSAKEN**
Ατέλειωτη δράση με εκπληκτικά γραφικά!



88 **STARSHIP TITANIC**
Φοβερό χιούμορ σε ένα adventure που μοιάζει να ήρθε... από τα παλιά!



106 **TOCA TOURING CAR**
Οι Codemasters ξαναχτυπούν!



110 **TONE REBELLION**
Ισως το πιο πρωτότυπο strategy από την εποχή του Afterlife.



118 **CROC**
Ενα όμορφο platform είναι πάντοτε ευπρόσδεκτο.



126 **SUPREMACY**
Strategy βασισμένο στον κόσμο των Star Wars.

P O I N T S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

UB

REVIEW ΑΝΑΓΝΩΣΤΗ

Το "PC Master" επιθυμεί να φιλοξενεί μέσα από τη στήλη Game Club και τα δικά σας game reviews. Αν, λοιπόν, αισθάνεστε έτοιμοι να γράψετε για το αγαπημένο σας παιχνίδι, να η ευκαιρία! Προκειμένου το review σας να γίνει δεκτό, ως απαραίτητες προϋποθέσεις έχουν οριστεί οι εξής:

1. Να αναφέρεται σε καινούριο παιχνίδι (θα προτιμώνται μάλιστα αυτά για τα οποία το "PC Master" δεν έχει ακόμα δημοσιεύσει review).
2. Εκταση κειμένου μεταξύ 500 και 600 λέξεων.
3. Συγγραφή στην ελληνική γλώσσα με γνωστό επεξεργαστή κειμένου. Χειρόγραφα δεν θα γίνονται αποδεκτά.
4. Πλήρης καταγραφή των στοιχείων σας (ονοματεπώνυμο, διεύθυνση και τηλέφωνο).
5. Αναγραφή επί του φακέλου της φράσης "Για τα reviews αναγνωστών".

Τα καλύτερα reviews θα δημοσιεύονται κάθε μήνα από τη στήλη Game Club, ενώ θα απευθυνθούν προτάσεις συνεργασίας από το περιοδικό σε όσους αναγνώστες αποδειχθούν ταλέντα.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΜΗΝΩΝ

Παραθέτουμε, ανά κατηγορία, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό τους τελευταίους τρεις μήνες, μαζί με τη βαθμολογία τους.

	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΜΗΝΑΣ	ΒΑΘΜ.
ACTION	JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	ΜΑΪΟΣ	97%
	PANDEMONIUM 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	95%
	DREAMS TO REALITY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	GRAND THEFT AUTO	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	93%
	EXTREME ASSAULT	ΜΑΪΟΣ	93%
	SHADOWS OF THE EMPIRE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	92%
	TUROK	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	91%
	HERCULES	ΜΑΪΟΣ	87%
	THREE DIRTY DWARVES	ΜΑΪΟΣ	84%
	STREET FIGHTER ZERO	ΜΑΡΤΙΟΣ	81%
	RESIDENT EVIL	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	80%
	VIRTUA COP 2	ΜΑΪΟΣ	80%
	ΑΠΟΔΡΑΣΗ	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	76%
	HEAVY GEAR	ΜΑΡΤΙΟΣ	75%
	ASTERIX & OVELIX	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	74%
	ZOMBIEVILLE	ΜΑΡΤΙΟΣ	50%
	VIRUS	ΜΑΡΤΙΟΣ	30%
	BALANCE OF POWER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	
ADVENTURE	BLACK DAHLIA	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	97%
	TEMÜJIN	ΜΑΪΟΣ	92%
	OVERSEER	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	EGYPT	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	LEGACY OF TIME	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	SAFECRACKER	ΜΑΪΟΣ	85%
	PILGRIM	ΜΑΡΤΙΟΣ	70%
	RIANA ROUGE	ΜΑΪΟΣ	40%
RPG	HELLFIRE	ΜΑΡΤΙΟΣ	92%
SIMULATION	F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	ΜΑΪΟΣ	97%
	SCREAMER RALLY	ΜΑΡΤΙΟΣ	93%
	RED BARON 2	ΜΑΡΤΙΟΣ	91%
	FLIGHT UNLIMITED 2	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	90%
	ULTIMATE RACE PRO	ΜΑΪΟΣ	89%
	SEGA TOURING CAR	ΜΑΪΟΣ	88%
	SEGA WORLDWIDE SOCCER	ΜΑΪΟΣ	87%
	FIGHTERS ANTHOLOGY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	86%
	COMBAT CHESS	ΜΑΡΤΙΟΣ	60%
STRATEGY	STARCRAFT	ΜΑΪΟΣ	94%
	BATTLEZONE	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	94%
	MYTH	ΜΑΡΤΙΟΣ	92%
	LORDS OF MAGIC	ΜΑΡΤΙΟΣ	90%
	THIRD MILLENNIUM	ΜΑΪΟΣ	90%
	DARK OMEN	ΜΑΪΟΣ	89%
	CIVIL WAR 2 GENERALS	ΜΑΡΤΙΟΣ	86%
	UBIK	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	83%
	BATTLEGROUND	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	81%
	LIBERATION DAY	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	80%
	EAST FRONT	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	78%
	CHAOS ISLAND	ΑΠΡΙΛΙΟΣ	71%
	SEMPER FI	ΜΑΪΟΣ	71%

FORSAKEN

Οταν οι προγραμματιστές των software houses αποφασίζουν να εκμεταλλευτούν στο έπακρο την τεχνολογία αιχμής της εποχής μας, τότε το αποτέλεσμα δεν μπορεί παρά να είναι εντυπωσιακό. Ορολογίες όπως real 3D, polygon rendering, special FX, photorealistic graphics αποδίδονται με τον καλύτερο τρόπο και οι οθόνες μας αναπόφευκτα "παίρνουν φωτιά". Η χρονιά που διανύουμε ήδη μας χάρισε τρεις τίτλους που έθεσαν νέα τεχνολογικά standards στον τομέα των computer games (Riven, Tomb Raider 2, Quake II). Εχοντας δει τα εν λόγω παιχνίδια, είστε πλέον σίγουροι ότι το software έφτασε στο όριό του. Κι όμως! Το Forsaken της Acclaim αποδεικνύει περίτρανα πως στην τεχνολογία απλά δεν υπάρχουν όρια...

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

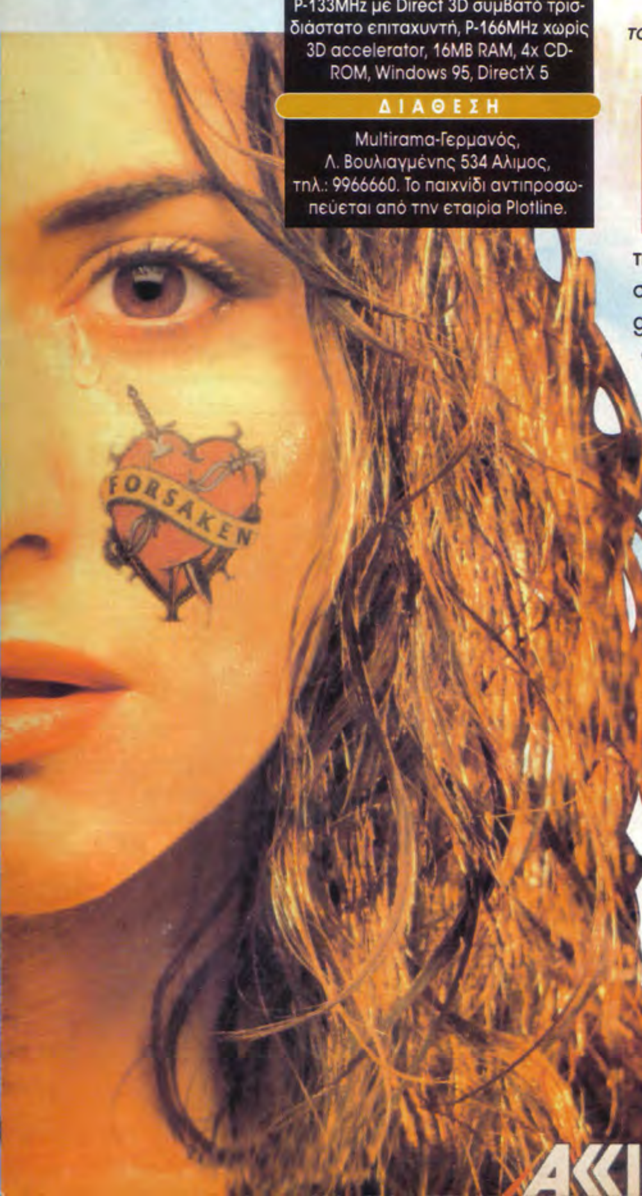
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
ACCLAIM

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-133MHz με Direct 3D συμβατό τρισδιάστατο επιταχυντή, P-166MHz χωρίς 3D accelerator, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Windows 95, DirectX 5

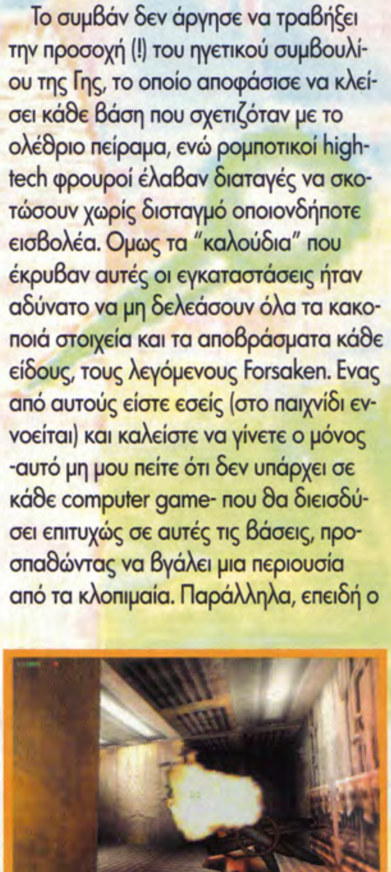
ΔΙΑΘΕΣΗ
Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534 Αλιμος, τηλ.: 9966660. Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία Plotline.

του Σωτήρη "Ti Allo Tha Doun Ta Matia Mou" Μπέλλου



Για πολλά χρόνια, οι επιστήμονες της Γης προσπαθούσαν με αδιάκοπη δουλειά να διερευνήσουν όσο το δυνατόν βαθύτερα την ύλη και τις ιδιότητές της. Τελικά, όπως άλλωστε συμβαίνει σε όλα ανεξαιρέτως τα computer games, κάποια στιγμή κατόρθωσαν να εκπληρώσουν τους στόχους τους, βρίσκοντας τον τρόπο με τον οποίο θα ελέγξουν την ύλη σε όλες τις μορφές της. Φυσικά, όλα αυτά σε θεωρητικό επίπεδο. Τους έλειπε η πρακτική γνώση του θέματος, αφού μέχρι τότε δεν είχαν διεξαγάγει ούτε ένα πείραμα. Είπαν, λοιπόν, οι άνθρωποι, να κάνουν το πρώτο μεγάλο πείραμα στην επιφάνεια του πλανήτη μας. Οι συνέπειες -όπως πάντα σε ένα computer game- ήταν καταστροφικές. Ενα τεράστιο ωστικό κύμα απελευθερώθηκε και μετέτρεψε σε σκόνη και θρύψαλα ολόκληρο το δύσμοιρο πλανήτη. Η Γη ήταν πλέον ένα ερείπιο με μικρά δείγματα ζωής, εγκαταλελειμμένο στην καυστική ακτινοβολία του Ηλιου και τις σατανικές βλέψεις των κακοποιών.

Το συμβάν δεν άργησε να τραβήξει την προσοχή (!) του ηγετικού συμβουλίου της Γης, το οποίο αποφάσισε να κλείσει κάθε βάση που σχετιζόταν με το ολέθριο πείραμα, ενώ ρομποτικοί high-tech φρουροί έλαβαν διαταγές να σκοτώσουν χωρίς δισταγμό οποιονδήποτε εισβολέα. Ομως τα "καλούδια" που έκρυβαν αυτές οι εγκαταστάσεις ήταν αδύνατο να μη δελεάσουν όλα τα κακοποιά στοιχεία και τα αποβράσματα κάθε είδους, τους λεγόμενους Forsaken. Ενας από αυτούς είστε εσείς (στο παιχνίδι εννοείται) και καλείστε να γίνετε ο μόνος -αυτό μη μου πείτε ότι δεν υπάρχει σε κάθε computer game- που θα διεισδύσει επιτυχώς σε αυτές τις βάσεις, προσπαθώντας να βγάλει μια περιουσία από τα κλοπιμαία. Παράλληλα, επειδή ο


Incoming!



Σε πολλά σενάρια θα πρέπει να αγωνιστείτε ενάντια τόσο στα στοιχεία της φύσης όσο και στο χρόνο.

ανταγωνισμός είναι σκληρός, μια τέτοια πράξη θα ενδυναμώσει τη φήμη σας στον καθ' όλα... αγνό χώρο του υποκόσμου.

Κάπου εδώ είναι σίγουρο ότι θα έχετε αρχίσει τις γκρίνιες: "Μα τι είναι αυτά που μας ξεφουρνίζουν;", "πάλι τα ίδια!", "πόσες καταστροφές μπορεί να αντέξει ένας πλανήτης, τέλος πάντων" και άλλες τέτοιες... ενδιαφέρουσες απόψεις θα περνάνε από το μυαλό σας. Σύμφωνοι, η υπόθεση δεν είναι και ό,τι καλύτερο, αλλά η έλλειψη σεναριακού υπόβαθρου ουδόλως θα σας απασχολήσει! Τη στιγμή που έχετε μπροστά σας μερικά από τα δυνατότερα γραφικά που έχουν εμφανιστεί ποτέ σε action game, το σενάριο μάλλον είναι περιττό. Απλά προσπεράστε το...

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ

Το Forsaken είναι ακόμα ένα Doom-οειδές παιχνίδι, με τη διαφορά ότι εδώ δεν χειρίζεστε έναν πεζοναύτη αλλά μια τεχνολογικά προηγμένη μηχανή. Βέβαια, ουδεμία σχέση έχει με τα γνωστά μοντέλα της εποχής μας, αφού μέσα στις δυνατότητές της είναι αυτή της πτήσης, ενώ υποστηρίζει δύο διαφορετικά οπλικά συστήματα, συνοδευόμενα από ένα είδος ενεργειακής ασπίδας, ώστε να αντέχει στις περισσότερες εχθρικές επιθέσεις. Επίσης, όπως κάθε μηχανή που σέβεται τον "εαυτό" της, μπορεί να φτάσει υψηλές ταχύτητες και διόλου ευκαταφρόνητες επιταχύνσεις, κάτι που προσφέρει τη δυνατότητα για αρκετά εντυπωσιακούς ελιγμούς.

Η πρώτη εντύπωση που παρουσιάζει το παιχνίδι, όσον αφορά στην εισαγωγή δηλαδή, είναι μέτρια. Video χωρίς ποιότητα, δεν καταφέρνει να κερδίσει έναν απαιτητικό παίκτη. Εχοντας μάλιστα νωπές τις αναμνήσεις της απίστευτης σκηνοθεσίας των videos του Starcraft, πιθανώς θα απογοητευτείτε από τις επιδόσεις του Forsaken σε αυτό τον τομέα. Μετά το εισαγωγικό κομμάτι ακολουθεί η κυρίως οθόνη του παιχνιδιού, όπου υπάρχουν πολλά ενδιαφέροντα options. Ανάμεσα σε αυτά καταλέγονται η επιλογή γραφικής ανάλυσης και λεπτομέρειας, η ρύθμιση της έντασης του ήχου και η επιλογή computer και μηχανής. Η τελευταία αποτελεί την πρώτη ευχάριστη έκπληξη, καθώς ούτε



Από τις πρώτες κιόλας οθόνες "τα χάνετε" από τα γραφικά.

λίγο ούτε πολύ υπάρχουν 16 διαθέσιμοι ήρωες, που οδηγούν τα δικά τους superbikes.

Καθένα από αυτά, έχει χαρακτηριστικά που κατατάσσονται σε πέντε πεδία: Speed και Acceleration με αντίκτυπο στο πόσο γρήγορα θα ελίσσεστε ανάμεσα στους εχθρούς, Handle σχετικά με την ευαισθησία στο χειρισμό της μηχανής, Shield που καθορίζει την αντοχή της ασπίδας σε hit points και Hull για τα hit points της μηχανής όταν εξασθενίσει η ασπίδα. Ολοι οι... μηχανόβιοι έχουν τα υπέρ και τα κατά τους, όμως για να ξεκινήσετε σας συμβουλεύω να διαλέξετε τον Rex Hardy για τη μεγάλη αντοχή του σε χτυπήματα (έχει την ανώτερη Shield). Τέλος, η επιλογή computer bike δεν εξυπηρετεί καμιά σημαντική λειτουργία παρά μόνο αυτή της επιλογής της speech - υπάρχουν 5 διαθέσιμες- του computer της μηχανής (εμείς προτιμήσαμε τη γεμάτη ένταση, computerized φωνή της Brenda για λόγους καθαρά... χμ... ακουστικής).



Τα Mek Tons είναι οι τυπικοί "κακοί" του Forsaken.



Τα ποτάμια λάβας είναι ένα "must" σε αυτά τα παιχνίδια.



Προσοχή: Μη χαζεύετε τα γραφικά, γιατί οι εχθροί δεν αστειεύονται.

FORSAKEN



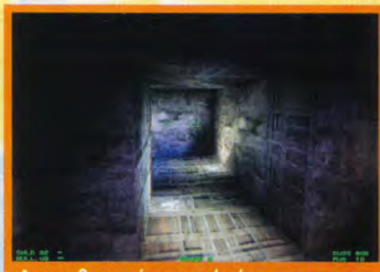
Ανακαλύπτοντας μια υποθαλάσσια secret area.

ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

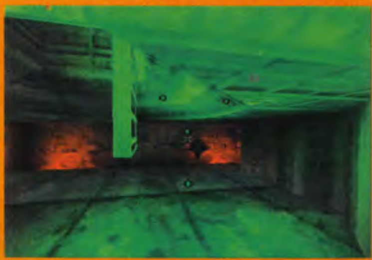
Το πρώτο που θα νιώσετε κοιτώντας τις αρχικές οθόνες του Forsaken είναι ένα βαθύ σοκ. Δεν μπορεί όσα παρουσιάζονται στα μάτια σας να είναι πραγματικότητα, πρόκειται σίγουρα περί μαζικής παραίσθησης ή κάποιου ισχυρού οπτικού τρικ. Αντιδράσεις απόλυτα δικαιολογημένες, όταν αυτά που βλέπει κάποιος κυριολεκτικά τον μαγεύουν. Τα γραφικά του Forsaken είναι ασύλληπτα και συνθέτουν μια μοναδική, μια ανεπανάληπτη οπτική απόλαυση. Τέλεια rendered πολύγωνα μαζί με backgrounds που προσεγγίζουν επίπεδα φωτορεαλισμού δένουν υπέροχα κάτω από μια εντυπωσιακή, πλήρη 16-bit χρωματική παλέτα. Πράγματι, όσον αφορά στις χρησιμοποιούμενες αποχρώσεις, οι λέξεις δεν επαρκούν για να αποδώσουν την οπτική πανδαισία που θα βιώσετε. Πολύχρωμες ενεργειακές μπάλες φεύγουν από τα οπλικά συστήματα της μηχανής σας και συναντώνται με τις αντίστοιχες των εχθρών στη μέση της οθόνης, ενώ το σκοτεινό περιβάλλον φωτοσκιάζεται ανάλογα σε όλη τη διάρκεια της δράσης. Προσθήκες όπως ρεαλιστικά ποτάμια λάβας, υποθαλάσσιοι φωτισμοί, ακτίνες και κάθε είδος οπτικού εφέ που έχετε δει συνθέτουν ένα εκρηκτικό μείγμα, που ανατρέπει τα μέχρι σήμερα graphics δεδομένα.

Δίχως αμφιβολία, η Acclaim πέτυχε να παρουσιάσει ένα μικρό τεχνολογικό θαύμα. Η λεπτομέρεια κάτω από την οποία παρουσιάζονται τα επίπεδα του Forsaken είναι ενδεικτική του μεγέθους της δουλειάς που έχει γίνει. Χαρακτηριστικά παραδείγματα βρίσκονται διάχυτα σε όλο το παιχνίδι, σε κάθε οθόνη του. Οσον αφορά στο ρεαλισμό, και εκεί το παιχνίδι θα σας αφήσει έκθαμβους. Η τρισδιάστατη προοπτική του είναι φυσικότατη, χωρίς να υστερεί σε κανένα απολύτως σημείο. Πλησιάζοντας καθετί μέσα στις διάφορες πίστες, θα το δείτε να μεγαλώνει εντελώς φυσιολογικά, μέχρι να πάρει το κανονικό μέγεθός του, μόλις φτάσετε κοντά του - ακριβώς όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα. Τα ίδια ισχύουν και για τις περισσότερες ριπές των ψηφιακών αντιπάλων. Από μακριά μοιάζουν με μικρές, χρωματιστές κουκκίδες, ενώ μόλις σας πετύχουν θα καταλήξετε -κυριολεκτικά- να κολυμπάτε μέσα σε τεράστιες ενεργειακές λίμνες.

Η κίνηση της μηχανής σας είναι απολύτως αληθοφανής και ανεβάζει ακόμα περισσότερο το επίπεδο του ρεαλισμού. Θα βρεθείτε να αιωρείστε φυσικότατα σε μεγάλα δωμάτια, να τρέχετε με τεράστιες ταχύτητες ώστε να αποφύγετε μεγάλες φλεγόμενες μάζες, ενώ συχνά θα πιάσετε τον εαυτό σας να αντιδρά αντανακλαστικά στις περισσότερες πραγματοποιήσιμες κινήσεις. Συγκεκριμένα, μπορείτε να ελιχθείτε παντού μέσα στον περιβάλλοντα χώρο, αφού ο όρος "κίνηση 360 μοιρών" στο Forsaken αποκτά ξεχωριστή σημασία.



Αραγε θα μπαίνατε εκεί μέσα στην πραγματικότητα;



One on One με ένα Shade του εχθρού.



Συχνά θα στριμωχτείτε σε στενάχωρους αεραγωγούς.



Η καλύτερη τακτική στα Doom-clones, αυτή του "κρύβομαι πίσω από τοίχους", ευρέως γνωστή με το κωδικό όνομα... Κ.Ο.Τ.Α.

ΟΤΑΝ ΟΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕΣ... ΕΧΟΥΝ ΚΕΦΙΑ!



Αυτή η μικρή, σκοτεινή γωνιά είναι η πλέον κατάλληλη, για να διαπιστώσετε την ανεξάντλητη λεπτομέρεια των γραφικών του Forsaken. Οπως βλέπετε, έχουμε απόλυτο σκοτάδι. Για να σχεδιάσει κάποιος οτιδήποτε πίσω από αυτό, θα πρέπει ή να είναι... κουτός ή να έχει μπόλικο μεράκι. Μια ακτίνα Pulsar φεύγει και...



...αποδεικνύει το δεύτερο! Κάπου εδώ είναι σίγουρο ότι θα τα χάσετε εντελώς ...



Τα εφέ του παιχνιδιού δεν μοιάζουν με τίποτε από αυτά που έχετε δει μέχρι σήμερα.

Το πρώτο που θα νιώσετε κοιτώντας τις αρχικές οθόνες του Forsaken είναι ένα βαθύ σοκ. Δεν μπορεί όσα παρουσιάζονται στα μάτια σας να είναι πραγματικότητα, πρόκειται σίγουρα περί μαζικής παραίσθησης ή κάποιου ισχυρού οπτικού τρικ.

Ετσι, δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα κοιτάξετε προς το... ταβάνι του δωματίου σας ακολουθώντας μια παρόμοια virtual κίνηση, ούτε αυτές που θα σκύψετε έντρομοι, ώστε να αποφύγετε έναν εχθρικό πύραυλο. Κατά την ταπεινή μου άποψη, αν τα virtual reality παιχνίδια γίνουν σύντομα μια home πραγματικότητα, τότε αυτό θα οφείλεται σε μεγάλο βαθμό στα επαναστατικά δεδομένα του Forsaken.

Ειλικρινά, ψάξαμε εξονυχιστικά στο παιχνίδι με σκοπό να βρούμε τυχόν ατέλειες στα γραφικά ή, έστω, κάτι το... γραφικώς επιλήψιμο. Περιττό να αναφέρουμε πως αποτύχαμε παταγωδώς, αφού το Forsaken εξέθετε διαρκώς κάθε προσπάθειά μας. Αδιαμφισβήτητα πρόκειται για τα κορυφαία γραφικά σε παιχνίδι του είδους, ανώτερα ακόμα και από εκείνα του Quake II - χωρίς αυτό να σημαίνει ότι συνολικά είναι καλύτερο παιχνίδι, για λόγους που θα αναλυθούν στη συνέχεια. Βλέποντας τα συνοδευτικά screenshots, μερικοί θα έχουν ήδη σπεύσει να συγκεντρώσουν τις οικονομίες τους για την αγορά αυτής της πολυπόθητης 3D κάρτας. Ψυχραιμία, βρε παιδιά! Μάθετε λοιπόν πως το Forsaken δεν απαιτεί τρισδιάστατο επιταχυντή. Ολες οι εικόνες που βλέπετε είναι από υπολογιστή με απλή SVGA! Βέβαια το γεγονός αυτό είναι δώρο-άδωρο, αφού, αν δεν έχετε μια τέτοια κάρτα, θα χρειαστείτε ένα πανίσχυρο υπολογιστικό σύστημα (τουλάχιστον 200 MMX με 32MB RAM) για να απολαύσετε αυτό το γραφικό μεγαλείο στην αυθεντική του ταχύτητα. Οι υπερβολικές απαιτήσεις είναι και το μοναδικό μειονέκτημα όσον αφορά στα γραφικά. Αν διαθέτετε κάποιον ελεεινό... P-166, μπορείτε να θέσετε τη γραφική ανάλυση που επιθυμείτε (από 320x200 έως και 800x600) καθώς και να απενεργοποιήσετε ορισμένες παραμέτρους, ώστε να επιτύχετε ένα καλό αποτέλεσμα (από την επιλογή visuals).

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι εντυπώσεις μας σε αυτό τον τομέα κλίνουν προς το μέτριο. Ο χειρισμός στα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας αποτελεί σημαντικό τμήμα του ίδιου του gameplay, ειδικά όταν η δράση είναι καταιγιστική, οπότε γρήγορες κινήσεις και αστραπιαία αντανακλαστικά είναι εκ των ων ουκ άνευ. Στο Forsaken συνολικά απαιτούνται περίπου εί-



Στο δεύτερο σενάριο θα πρέπει να εισβάλετε στον υπόγειο σιδηρόδρομο.

FORSAKEN: ΤΟ HOLLYWOOD ΕΠΙ ΤΗΣ ΟΘΟΝΗΣ ΣΑΣ

Ακολουθούν καρέ-καρέ ορισμένα από τα ειδικά εφέ του Forsaken που μας έκαναν να... τσιμπιόμαστε, για να ξυπνήσουμε από το όνειρο που βλέπαμε.



Εδώ παρακολουθούμε έναν τυπικό subway διάδρομο, που πρόκειται να φωταγωγηθεί από μια ακτίνα Pulsar.



Οι ριπές φεύγουν από το όπλο σας και, ω του θαύματος, ο σκοτεινός διάδρομος γεμίζει με άπλετο φως.

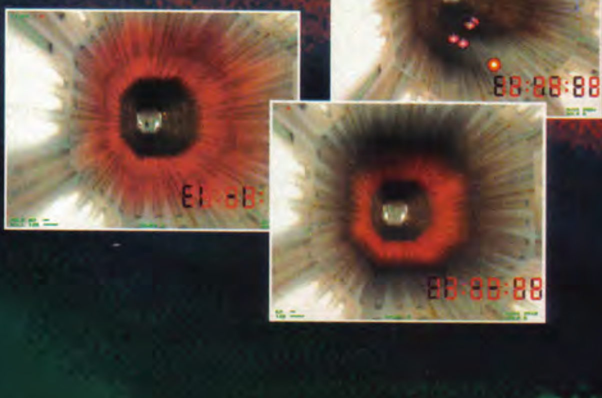


Καθώς οι ακτίνες προχωρούν ασυγκράτητες, ο διάδρομος φωτίζεται ανάλογα!



Λίγα κλάσματα αργότερα, το ίδιο σκηνικό. Η τρισδιάστατη φωτοσκίαση του διαδρόμου συνεχίζεται με τον πλέον ρεαλιστικό τρόπο!

Κάτι ανάλογο σε... κόκκινο



FORSAKEN

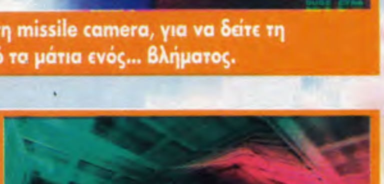


Τα Snub Bots εμφανίζονται εκεί που -δεν- τα περιμένετε.

κοσι πλήκτρα (συμπεριλαμβανομένων αυτών της επιλογής όπλων) συν τα δύο του mouse, για να χειριστείτε τη μηχανή σας. Και αυτό όταν χρησιμοποιείτε το ποντίκι, διότι, αν κάνετε χρήση μόνο του πληκτρολογίου, ο αριθμός των πλήκτρων αυξάνεται και εγγυημένα θα μπερδευτείτε, μη προλαβαίνοντας να πατήσετε τα κατάλληλα κάθε φορά πλήκτρα. Το παιχνίδι είναι από μόνο του αρκετά δύσκολο, ενώ έρχεται και ο σε πολλά σημεία περίπλοκος χειρισμός, για να κάνει ορισμένες gaming στιγμές να φαντάζουν εντελώς unplayable.



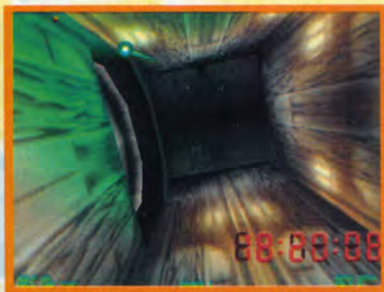
Ενεργοποιήστε τη missile camera, για να δείτε τη δράση μέσα από το μάτια ενός... βλήματος.



Προσπαθώντας να αποφύγετε τον bounty hunter μπλέκετε σε χειρότερες καταστάσεις.

Οι κυριότερες λειτουργίες είναι οι εξής: Κίνηση μπροστά και πίσω (πλήκτρα "A" και "Z"), περιστροφή αριστερά, δεξιά, πάνω και κάτω (cursor keys), πλήρης περιστροφή 360 μοιρών σε οριζόντιο άξονα προς τα αριστερά (κρατώντας πατημένο το πλήκτρο "Q") και αντίστοιχη προς τα δεξιά (πλήκτρο "E"), όπλα (δεξί-αριστερό mouse button για ενεργοποίηση, αριθμητικά πλήκτρα για επιλογή) και αριστερό-δεξί slide. Η τελευταία και σημαντικότερη λειτουργία είναι χρησιμότατη στο να αποφεύγετε τα εχθρικά πυρά. Από τη μία -με πληκτρολόγιο- εκτελείται απλά (με τα πλήκτρα "1" και "3" του numeric keypad), όμως η γενική χρήση του πληκτρολογίου είναι, όπως γράψαμε, αρκετά πολύπλοκη και δεν συνιστάται. Από την άλλη, παίζοντας με mouse, το dragging του χρησιμοποιείται για περιστροφή, με αποτέλεσμα το πολύτιμο slide να επιτυγχάνεται με το πλήκτρο "Alt" σε συνδυασμό με το dragging του ποντικιού προς την επιθυμητή κατεύθυνση. Επειτα από αυτά, επιβάλλεται να καθορίσετε εσείς τα πλήκτρα, γιατί διαφορετικά σίγουρα θα τα βρείτε σκούρα. Τέλος, θα περίμενε κανείς με τη χρήση ενός joystick τα πράγματα να απλοποιούνται ιδιαίτερα, κάτι που απέχει κατά πολύ από την πραγματικότητα, αφού -και πάλι- απαιτείται πλειάδα πλήκτρων.

Οι όποιες αρνητικές εντυπώσεις αναφορικά με το χειρισμό αμβλύνονται από ορισμένες extra λειτουργίες, που δεν συνηθίζονται σε 3D shooters. Εκτός από ένα μεγάλο αριθμό όπλων (από ακτίνες Pulsar έως πυραύλους Solaris), στη διάθεσή σας βρίσκονται έξυπνες επιλογές, που κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο ελκυστικό. Ετσι, μπορείτε να παρακολουθήσετε τους εχθρούς σας να τινάζονται στον αέρα, από κάμερα που έχει τοποθετηθεί στα missiles σας (με το πλήκτρο F5), ενώ, αν βρεθείτε σε δρόμους δύο κατευθύνσεων, θα σας φανεί χρήσιμη η ενεργοποίηση της rear camera (με το πλήκτρο F6), που απεικονίζει σε ένα παράθυρο τη δράση πίσω από την πλάτη σας. Το πλέον εντυπωσιακό είναι ότι μπορείτε να παρακολουθήσετε ένα πλήρες death match (επιλογή Play Demo) στην οπτική πρώτου προσώπου του παιχνιδιού (μέσα από τα μάτια κάποιου εκ των συμμετεχόντων computerized αντιπάλων), έτσι, για να πάρετε μια γεύση



Οι Pulse Turrets αστοχούν σπάνια. Μόλις γίνατε μάρτυρες μιας τέτοιας περίπτωσης.



Οι Slug Turrets εκτοξεύουν συνεχόμενα βλήματα, τα οποία όμως μπορεί να καταστραφούν από εύστοχες βολές.

από αυτά που σας περιμένουν στους κόμβους του Internet.

Οσο εντυπωσιακά γραφικά έχει το παιχνίδι τόσο δεν αφήνει το χρήστη να τα απολαύσει, με τον αυξημένο βαθμό δυσκολίας του. Υπάρχουν τέσσερα επίπεδα: τα κλασικά Easy, Normal και Hard και το σχεδόν... σαδιστικό Total Mayhem, που απευθύνεται σε παίκτες με "εξωγήινες" δυνατότητες.

Καλή τύχη, γιατί σίγουρα θα τη χρειαστείτε...

ΗΧΟΣ

Ηχητικά το Forsaken αφήνει πολύ καλές εντυπώσεις. Υπέροχα beat-άτα κομμάτια ακούγονται στα περισσότερα σενάρια, προσεγγίζοντας όμορφα το κλίμα μιας τεχνολογικά προηγμένης εποχής. Σε άλλες περιπτώσεις πάλι, η μουσική είναι ιδιαίτερα ατμοσφαιρική και βοηθά στο



Δυστυχώς οι εχθροί δεν παρουσιάζουν ποικιλία. Λίγα τανκ και αεροπλάνα, άντε και μερικά ρομπότ και τα είδατε όλα.

να καλλιεργείται ένα σκοτεινό κλίμα, που ταιριάζει με αυτό των επιπέδων. Τα ηχητικά εφέ είναι εξίσου όμορφα, ποικίλα και χαρακτηριστικά κάθε όπλου σας. Παράλληλα εμπεριέχουν μερικά ρεαλιστικά digitized, όπως το θόρυβο της τουρμπίνας των εχθρικών αεροσκαφών ή το "σφύριγμα" των πυραύλων καθώς εκτοξεύονται από ειδικά συστήματα.

Το speech από τον computer της μηχανής είναι άφθονο και σας βοηθά να κατανοήσετε τα αντικείμενα και τα power-ups που θα συναντήσετε. Κάθε φορά που θα αποκτάτε ένα αντικείμενο, το computer θα σας ειδοποιεί για το είδος του. Επιπρόσθετα, τα speeches των οδηγών είναι απολαυστικά και διαφέρουν ανάλογα με το ποιον θα επιλέξετε. Θα ακούσετε ορισμένες πετυχημένες ατάκες του μηχανόβιου των 70's Beard, έξυπνες... επισημάνσεις του φορτηγατζή Rex Hardy, ακόμα και αμερικανικά... Ιαπωνίας, αν επιλέξετε τη Nim So Sun!

Η ΣΗΜΑΝΤΙΚΗ ΑΠΟΡΙΑ...

Δεν είναι άλλη από τις επιδόσεις του Forsaken στο gameplay. Εντάξει, συνήλθαμε από το σοκ των γραφικών, καλός ο ρεαλισμός και ακόμα καλύτερες οι απίθανες φωτοσκιάσεις, αλλά αυτό που απασχολεί -πρωτίστως- κάθε σωστό gamer δεν είναι άλλο από το gameplay. Σε αυτό τον καίριο τομέα το Forsaken αφήνει -προσωπική άποψη- αμφιλεγόμενες εντυπώσεις. Αλλά ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή.

Οπως καταλάβατε, το Forsaken είναι ακόμη ένα Doom-clone (ο όρος Descent-clone είναι μάλλον περισσότερο σαφής), άρα οι απαιτήσεις σας -μεταξύ άλλων- θα εστιάζουν σε τρεις gameplay τομείς: ατμόσφαιρα, δράση και ποικιλία των αντιπάλων. Η δράση του Forsaken είναι αρκετά ικανοποιητική. Κακοί που ξεπετάγονται από το πλέον απίθανο σημείο, εντυπωσιακά όπλα που συνοδεύονται από πολλά power-ups και αρκετοί γρίφοι (διακόπτες, μυστικά περάσματα) βρίσκονται στην ημερήσια διάταξη. Δυστυχώς, παρ' ότι τα είδη των "κακών" του παιχνιδιού είναι περίπου δεκαπέντε, στην ουσία δεν ξεπερνούν τα... τέσσερα. Και αυτό γιατί όλα τα αντίπαλα sprites μοιάζουν απελπιστικά μεταξύ τους (αχ, αυτά τα πολύγωνα). Στερούνται της προσωπικότητας αντίστοιχων σε άλλα πανομοιότυπα παιχνίδια, που σας



Ανοιξε πέτρα να διαβώ...

έκαναν να μην μπορείτε να ξεκολλήσετε από το monitor μέχρι να τα τελειώσετε (άραγε ποιος μπορεί να ξεχάσει τους δαίμονες με τα ρουκετοβόλα του Doom2;). Ακόμα, παρά τα ανεπανάληπτα γραφικά και τον εντυπωσιακό ήχο, το Forsaken δεν κατορθώνει να "αιχμαλωτίσει" τον παίκτη με την ατμόσφαιρά του (προσωπικές απόψεις, το τονίζω). Πού είναι ο τρόμος που προκαλούσε το Heretic ή η αγωνία και το μυστήριο που περιέβαλε το Doom; Σίγουρα θα μπορούσε να είχε γίνει καλύτερη δουλειά σε αυτό τον τομέα.

Βέβαια, θα ήταν κατάφωρη αδικία αν γράφαμε ότι το gameplay του Forsaken δεν είναι καλό. Το αντίθετο, έχει αρκετά από τα στοιχεία που αγαπήσαμε σε αυτά τα παιχνίδια και ενσαρκώνει εντυπωσιακές καινοτομίες, με καλύτερη αυτή του να ναρκοθετήσετε μια ολόκληρη περιοχή. Ακόμα και στο multiplayer τα καταφέρνει περίφημα. Απλά, λίγο περισσότερο να είχαν προσεχθεί ορισμένα "λεπτά" σημεία και θα είχαμε μπροστά μας το παιχνίδι της δεκαετίας...

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από κάθε άποψη, το Forsaken είναι ένας τίτλος στον οποίο αξίζει να επενδύσετε το χρήμα και το χρόνο σας. Γραφικά που κάνουν άλλα παιχνίδια να δείχνουν βγαλμένα από την εποχή του ZX



Εκπληκτικό στιγμιότυπο από ένα αμφίρροπο deathmatch.

Spectrum, φοβερός ήχος, ενδιαφέρουσες καινοτομίες και πολύ καλά deathmatches θα προσελκύσουν την πλειονότητα των παικτών. Μπορεί το gameplay να επιδέχεται σημαντικές βελτιώσεις, αλλά σε γενικές γραμμές είναι ικανοποιητικό και αναμφίβολα θα σας χαρίσει πολλές ώρες παιχνιδιού. Από την άλλη, έχουμε έλλειψη ποικιλίας, μέτριο χειρισμό και απαιτήσεις σε hardware που θα κάνουν τις περισσότερες εταιρίες του χώρου να τρίβουν τα χέρια τους. Αν το σύστημά σας δεν πληροί τις minimum απαιτήσεις του Forsaken, σκεφθείτε καλύτερα προτού κάνετε οποιαδήποτε βιαστική κίνηση. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	80

90



Ενα πολύ καλό 3D shoot'em up με breakthrough γραφικά και ελκυστικές προσθήκες. Πολύ δύσκολο, με άψογο AI των εχθρών, θα προκαλέσει τις ικανότητές σας. Αν είχε καλύτερο χειρισμό και λεπτομερέστερο gameplay, θα ήταν κορυφαίο στην κατηγορία του.

FORSAKEN IN 3D

Το Forsaken μπορεί να δείχνει εκπληκτικό ακόμα και σε μια απλή SVGA, αλλά στην κυριολεξία απογειώνεται με 3D επιτάχυνση. Υποστηρίζονται οι ακόλουθοι renderers:

3D Blaster 4MB, 3Dfx, 3Dfx Voodo2, Power VR, Permidia 2, Riva 128, Ati Rage pro, Verite 2x00.



Ο κόσμος του Forsaken είναι γεμάτος χρώμα...

STARSHIP TITANIC



Η είδηση και μόνο ότι ο περίφημος Douglas Adams ετοίμαζε ένα adventure προκάλεσε μεγάλο θόρυβο όχι μόνο στον ξένο ειδικό Τύπο αλλά και σε όλους σχεδόν τους gamers που έχουν γνωρίσει τα μοναδικά έργα της Infocom. Ενα από τα καλύτερα στελέχη της εταιρίας επιστρέφει με ένα παιχνίδι που ξαφνιάζει τόσο με τη θεματολογία του όσο και με τις εξαιρετικά πρωτότυπες ιδέες που χρησιμοποιεί.
Welcome aboard the Starship Titanic... The Ship That Cannot Possibly Go Wrong!

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Ο Douglas Adams έφυγε από το Λονδίνο και πήγε στην Αμερική για να συναντήσει τα στελέχη της Infocom. Είναι μάλλον ο μοναδικός μη Αμερικανός που καθιερώθηκε στην εταιρία ως στέλεχος πρώτης γραμμής. Φυσικά δεν ήταν τυχαίος. Το Hitchhikers Guide to the Galaxy, που έγινε παγκόσμια γνωστό ως ένα από τα καλύτερα text adventures όλων των εποχών, ήταν πιο πριν ραδιοφωνική εκπομπή στο BBC, έγινε πρόγραμμα στην τηλεόραση, κόμικς, ενώ ο ίδιος έχει γράψει και μία πεντάτομη τριλογία! Σύμφωνα δε με φήμες, αναμένεται να γυριστεί και κινηματογραφική ταινία! Ο Adams δημιούργησε επίσης για την Infocom το Bureaucracy. Εχει καθιερωθεί ως ένας από τους κορυφαίους χιουμορίστες στο χώρο της science fiction, κάτι που λέει πολλά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ



ΣΕΝΑΡΙΟ

Στην "καρδιά" του Γαλαξία ένας ιδιαίτερα προοδευμένος πολιτισμός, για τον οποίο δεν έχεις καμιά γνώση, κατόρθωσε να δημιουργήσει το μεγαλύτερο και ωραιότερο αστρόπλοιο του σύμπαντος, το περίφημο Starship Titanic. Στο παρθενικό ταξίδι του, το μεγαλύτερο, ωραιότερο και πιο προωθημένο τεχνολογικά σκάφος παθαίνει αναπάντεχα μία ανυπολόγιστη ζημιά και πέφτει... στο σπίτι σου!!! Σε χρόνο μηδέν βρίσκεσαι πάνω στο εκπληκτικό σκάφος, το οποίο δεν μπορεί να συγκριθεί με οτιδήποτε έχεις ποτέ φανταστεί. Είναι ένα μοναδικό κράμα σπάνιων εικόνων και τεχνολογικών ευρημάτων. Από την πρώτη στιγμή μαθαίνεις ότι δεν είσαι μόνος σου πάνω στο αστρόπλοιο. Υπάρχουν παντού κάτι πολύ παράξενα ρομπότ που αποτελούν το πλήρωμα του σκάφους καθώς και ένας μισοέξαλλος παπαγάλος. Ακόμη πιο παράξενο για σένα είναι το γεγονός ότι τα ρομπότ-πλήρωμα μιλούν!!! Ναι, μιλούν μέσω μίας επαναστατικής μηχανής



Ενας από τους πολλούς εκπληκτικά σχεδιασμένους εσωτερικούς χώρους που θα συναντήσετε στο Starship Titanic.

που ονομάζεται SpookiTalk. Οταν μιλάς σε κάποιο από τα ρομπότ, το SpookiTalk τους επιτρέπει να απαντούν μέσω περίπου 10.000 προμαγνητοφωνημένων φράσεων και κειμένων. Οσο περισσότερο τους μιλάς τόσο περισσότερα μαθαίνεις. Πρόκειται για μια παράξενη και απόκοσμη εμπειρία.

Υστερα από λίγο θα συναντήσεις τη Marsina Drewbish, την πιο άγρια ρεσεψιονίστ σε όλο τον Sarkibarst V. Πρέπει πάση θυσία να συνδιαλλαγείς μαζί της, να βρεις τα "κουμπιά" της που λένε, μια και όταν μπεις στο αστρόπλοιο είσαι απλώς ένας third class επιβάτης και πρέπει το ταχύτερο δυνατόν να μπορέσεις να ανέβεις "κοινωνικά", να κάνεις δηλαδή upgrade στο status σου. Θα συναντήσεις επίσης τον Fentible, τον κοινωνικότατο και πολύ γοητευτικό Doorbot. Επίσης υπάρχουν ο Nobby, το υποχόνδριο Liftbot, ο Fortillian, το Barbot και φυσικά ένας παπαγάλος. Μόνο που δεν πρόκειται για έναν απλό παπαγάλο, αλλά για πραγματικό εφιάλτη (και εμένα που λατρεύω τους παπαγάλους, δεν με σκέφτηκε κανείς;).



Μπορείς να βρεις τα μυστικά που κρύβει το σκάφος και να ανακαλύψεις τα τραγικά γεγονότα που συνέβησαν σε αυτό; Θα καταφέρεις να λύσεις το μυστήριο της Titania, της οποίας τα αγάλματα δεσπόζουν σε όλο το σκάφος; Θα μπορέσεις να αποκτήσεις τον έλεγχο του σκάφους και να το οδηγήσεις ασφαλές πίσω στη Γη, προτού αυτός ο θεότρελος παπαγάλος...

Ενα είναι σίγουρο: ότι θα το ευχαριστηθείς όσο λίγα adventures καθώς διαθέτει ένα σπάνιο χιούμορ, από τα καλύτερα που έχω δει τα τελευταία χρόνια. Πρόσεξε μόνο γιατί απευθύνεται σε έξυπνα μυαλά...

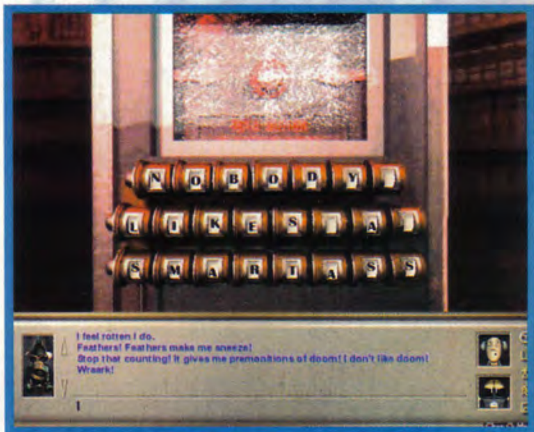
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι σε ανάλυση 640x480 σε 16bit colour και αποτελούνται από ένα μείγμα 3D models και rendering backgrounds. Το αποτέλεσμα είναι αρκετά καλό, σε μερικές μάλιστα τοποθεσίες φανταστικό. Ειδικά τα διάφορα ρομπότ είναι χάρμα οφθαλμών.

Ο ήχος του, ένα κράμα background μουσικών κομματιών, εντυπωσιακών ηχητικών εφέ και εκπληκτικών ambient ήχων, θα ικανοποιήσει κάθε φίλο του είδους. Οι φωνές των ρομπότ είναι εξαιρετικά ατμοσφαιρικές, οι ηθοποιοί δε που τα υποδύονται έχουν κάνει μοναδική δουλειά. Σημειώστε ότι τον παπαγάλο αποδίδει ο εκπληκτικός Terry Jones των φοβερών Monty Python. Πραγματική ηχητική απόλαυση. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει περίπου τα 3/5 της συνολικής και είναι σε προοπτική πρώτου προσώπου. Από κάτω ακριβώς βρίσκεται το περίφημο PET, ένα από τα πιο πρωτότυ-



Η προσγείωση του Τιτανικού στο κεφάλι σου,ε... εννοώ στο σπίτι σου.



Αυτή τη φράση πρέπει να δημιουργήσεις για να απενεργοποιήσεις τη βόμβα.



Βρίσκοντας την Titania.



Χρησιμοποιώντας το ασανσέρ για να πας στο δωμάτιό σου.



Φτιάχνοντας το δωμάτιό σου.



Επιτυγχάνοντας το upgrade της 1ης κλάσης αλλάζει και η εμφάνιση του interface του παιχνιδιού!!!



Κερδίζοντας ένα upgrade.

πα interfaces που έχω δει τα τελευταία χρόνια. Η κίνηση στην οθόνη γίνεται με τα βέλη κίνησης, τα οποία υποδεικνύουν την κατεύθυνση που πρέπει να ακολουθήσεις.

Το PET αποτελεί αρχικά των λέξεων Personal Electronic Thing. Κάνει κυριολεκτικά τα πάντα, οτιδήποτε μπορείς να φανταστείς, από το να μιλάς με τα ρομπότ, να στέλνεις ή να παίρνεις αντικείμενα μέσω του περίφημου συστήματος Succ-U-Bus, να βρίσκεις το δωμάτιό σου αλλά και σε ποιο ακριβώς σημείο βρίσκεσαι, μέχρι και το χειρισμό του αστρόπλοιου. Το PET έχει πέντε τελείως διακριτές ζώνες και λειτουργίες, οι οποίες αντιστοιχούν στα πέντε κάθετα σύμβολα που βλέπεις στην κάτω δεξιά άκρη του.

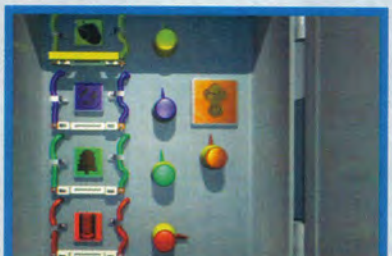


Παίρνεις το μάτι της Titania και στη θέση του βάζεις το κεφάλι της.

Η πρώτη είναι το περίφημο Chat-O-Mat, με το οποίο μιλάς στα ρομπότ. Στο mode αυτό η εικόνα στην κάτω αριστερή γωνία δείχνει με ποιο ακριβώς ρομπότ συνομιλείς. Μπορείς να καλέσεις κάποιο από αυτά (bots) σχεδόν σε οποιοδήποτε δωμάτιο, κάνοντας κλικ στις εικόνες στη δεξιά άκρη, οι οποίες δείχνουν ποια ρομπότ είναι διαθέσιμα κάθε φορά. Σημειωτέον ότι μπορείς να δεις όλο το κείμενο της συζήτησης κάνοντας κλικ στα ειδικά up & down arrows (βέλη) που υπάρχουν στα αριστερά.

Ένα είναι σίγουρο: οτι θα το ευχαριστηθείς όσο λίγα adventures καθώς διαθέτει ένα σπάνιο χιούμορ, από τα καλύτερα που έχω δει τα τελευταία χρόνια. Πρόσεξε μόνο γιατί απευθύνεται σε έξυπνα μυαλά...

Πρόσεξε καλά γιατί στην πιο αριστερή άκρη αυτού του mode υπάρχουν τρία ειδικά όργανα σαν το καντράν των αυτοκινήτων. Σε συγκεκριμένα σημεία του παιχνιδιού θα παίξουν καθοριστικό ρόλο, μια και αυτά δείχνουν τη διάθεση τόσο τη δική σου όσο και του συνομιλητή



Η απενεργοποίηση μίας από τις ασφάλειες θα σου φανεί χρήσιμη αφού θα μάθεις τους κωδικούς που χρειάζεσαι ώστε να διαβάσεις τα e-mails.



Ταχυδρομώντας τον παπαγάλο στο δωμάτιο σου !!!

ΕΤΑΙΡΙΑ

DIGITAL VILLAGE/SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 100MHz, 16MB RAM, Windows 95, 4x CD-ROM drive, DirectX 5.0, 16bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 160MB στο σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ

Multirama-Γερμανός
Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660.

σου, για την ακρίβεια φανερώνουν αν μπορείς να τον επηρεάσεις θετικά.

Στο κάτω μέρος του Chat-O-Mat μπορείς να πληκτρολογείς, όποτε αυτό είναι αναγκαίο κατά τη διάρκεια των συζητήσεων. Πόσα χρόνια είχαμε, αλήθεια, να δούμε ένα κορυφαίο adventure στο οποίο να πληκτρολογείς διάφορες απαντήσεις ή και εντολές;

Το δεύτερο mode είναι το Personal Baggage (Inventory) και δείχνει ποια αντικείμενα έχεις ήδη μαζέψει. Προκειμένου να πάρεις ένα αντικείμενο (αν αυτό είναι φυσικά δυνατόν), κάνεις απλώς κλικ σε αυτό, ενώ έχοντας πατημένο το αριστερό πλήκτρο το μεταφέρεις στην ειδική ζώνη του inventory σου. Στην πραγματικότητα δεν είναι υποχρεωτικό εκείνη τη στιγμή που παίρνεις ένα αντικείμενο να "φαίνεται" το inventory σου. Σε όποιο mode και αν είσαι, μετάφερε το αντικείμενο που μόλις πήρες στη ζώνη/περιοχή του PET και άφησέ το. Θα μεταφερθεί κατευθείαν στο inventory σου. Από εδώ επίσης μπορείς να δώσεις ένα αντικείμενο σε κάποιο ρομπότ ή και να το μεταφέρεις μέσω του Succ-U-Bus. Το τρίτο mode είναι το Remote Thingummy. Μέσω αυτού ελέγχεις διάφορες λειτουργίες του αστρόπλοιου (ασανσέρ, TV, Succ-U-Bus, Pelleratoe κ.λπ.). Επιλέγοντας το αντικείμενο που επιθυμείς, θα εμφανιστεί στη δεξιά πλευρά ένα ειδικό icon, το οποίο αντιστοιχεί στη λειτουργία του επιλεγόμενου αντικειμένου. Τέλος, μέσω αυτού του mode στο φινάλε του παιχνιδιού θα μπορέσεις να χειριστείς το αστρόπλοιο, όταν θα πρέπει να καθορίσεις την αστρική πορεία για να επιστρέψεις σπίτι σου. Στην τελευταία αυτή περίπτωση σημειωτέον ότι τα πλήκτρα TAB, Z, X, ', /, ;, ., SPACEBAR, L και D ρυθμίζουν την πορεία του αστρόπλοιου.



Πρόσεξε γιατί μπορείς να κουβαλήσεις τον παπαγάλο μόνο για λίγο μέσα στο δωμάτιό σου.



Μεταφέροντας τον παπαγάλο στο δωμάτιό σου θα φάει το "φαγητό" και θα βρεις άλλο ένα κομμάτι της Titania.



Παίρνοντας τα δύο πρώτα σου αντικείμενα.



Κατεβαίνοντας από το Dome.

Το τέταρτο mode είναι το Designer Room Numbers. Κάθε δωμάτιο/χώρος πάνω στο αστρόπλοιο "Τιτανικός" έχει ένα δικό του χαρακτηριστικό αναγνώρισης, το οποίο συνήθως βλέπουμε στους τοίχους. Αυτό το χαρακτηριστικό σημάδι φαίνεται στη δεξιά άκρη του PET. Μπορείς να δημιουργήσεις μία δική σου βιβλιοθήκη με όλα τα χαρακτηριστικά των δωματίων που έχεις επισκεφθεί με έναν πολύ απλό τρόπο. Σε κάθε νέο δωμάτιο όπου μπαίνεις μετάφερε το εικονίδιο από το ειδικό παράθυρο στα δεξιά πάνω σε ένα άδειο πλαίσιο. Τα χαρακτηριστικά αυτά θα σου φανούν απαραίτητα, όταν αργότερα θα πρέπει να στείλεις ένα αντικείμενο στο σπίτι σου. Τι πρέπει να κάνεις; Πρώτα ενεργοποιείς το Succ-U-Bus που σε ενδιαφέρει. Στη συνέχεια βάζεις μέσα στο ειδικό κουτί που έχει μπροστά σου το αντικείμενο που θέλεις. Με τη μέθοδο του drag & drop μεταφέρεις το χαρακτηριστικό του μέρους στο οποίο θέλεις να πάει το εν λόγω αντικείμενο στο Succ-U-Bus και θα ακούσεις ένα χαρακτηριστικό μεταλλικό ήχο. Τώρα πάτα το Send (από το mode REMOTE THINGUMMY) και το αντικείμενο θα σταλεί στην τοποθεσία της οποίας έριξες το χαρακτηριστικό μέσα στο Succ-U-Bus. Τέλος, υπάρχει και το πέμπτο mode, το Real Life, το οποίο ελέγχει τα Load, Save, Sound & Quit. Εδώ το μοναδικό αρνητικό στοιχείο είναι ότι τα saves επιτρέπουν πέντε μόνο θέσεις.

Το ευτύχημα του παιχνιδιού είναι ότι, απ' όσο μπορώ να ξέρω, δεν υπάρχει ολοκληρωτικό κόλλημα του παιχνιδιού, μία θέση δηλαδή από την οποία δεν θα μπορείς να συνεχίσεις. Το παιχνίδι, εκτός από τα 3 CDs, διαθέτει 2 manuals, 3D glasses και άλλα "καλούδια".

ΤΑ PATCHES ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Βασικά υπάρχουν δύο διαφορετικά patches του παιχνιδιού. Το ένα αφορά σε όσους έχουν Cyrix 6x86 chips, ενώ το άλλο έρχεται σε δύο διαφορετικά αρχεία, ανάλογα με την έκδοση του παιχνιδιού που διαθέτετε. Το πρώτο από αυτά είναι για την έκδοση 1.00.42 και την αναβαθμίζει σε 1.00.42b και το δεύτερο είναι για την 1.00.42a, την οποία αναβαθμίζει σε 1.00.42b.

Τα εν λόγω αρχεία θα βρεις στα patches της Adventure Magic στη διεύθυνση http://www.compulink.gr/games/patches.



Το μπαρ του αστρόπλοιου.



Ο φοβερός μπάρμαν.

Ειδικά το ένα manual, το First Class In-Flight Magazine, είναι φοβερό και το συστήνω ανεπιφύλακτα σε όσους θέλουν να πάρουν μία μικρή έστω γεύση τού πώς ήταν τα manuals των παιχνιδιών την "παλιά, χρυσή εποχή".

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98

95



Ενα παιχνίδι από τον περίφημο Douglas Adams, χαρακτηριστικό του μοναδικού χιούμορ που επικρατούσε στα text adventures. Διαθέτει το πιο πρωτότυπο user interface των τελευταίων χρόνων. Με ένα απλό όσο και πολύ έξυπνο θέμα και δύσκολους γρίφους είναι σίγουρο ότι θα σας ενθουσιάσει.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Starship: Titanic είναι κυριολεκτικά το κάτι άλλο. Αφού εξοικειωθείς μαζί του, δεν θα θέλεις με τίποτα να το αφήσεις. Το χιούμορ, η ιδιότυπη επικοινωνία με τα bots, οι πολύ έξυπνοι γρίφοι του παιχνιδιού θα σε κρατήσουν κολλημένο για τα καλά στη θέση σου.

Ο βασικός πυρήνας της δράσης είναι πολύ απλός. Καλείσαι να επιδιορθώσεις το διαστημόπλοιο και να το θέσεις σε τροχιά για το σπίτι σου πίσω στη Γη. Ομως, όσο εύκολο ακούγεται τόσο δύσκολο είναι στην πράξη. Για να το κατορθώσεις πρέπει να ανέβεις σιγά-σιγά κοινωνικές θέσεις, αφού μόνο έτσι θα μπορείς να μπαίνεις σε νέες πτέρυγες του σκάφους, οι οποίες είναι απαγορευμένες για τους κοινωνικά κατώτερους. Σκοπός σου είναι να μπορέσεις να ενεργοποιήσεις την Titania. Για να το επιτύχεις, πρέπει να μαζέψεις τα 11 χαμένα κομμάτια του σώματός της. Εδώ ακριβώς βρίσκονται τα δύσκολα. Καταρχήν, δεν ξέρεις πού είναι κρυμμένα ούτε έχεις κάποιο hint. Απλώς πρέπει να εξερευνήσεις όλο σχεδόν το αστρόπλοιο αναζητώντας τα. Επιπλέον, δεν ξέρεις με τι ακριβώς μοιάζουν τα κομμάτια αυτά, αφού το σχήμα τους δεν είναι απόλυτα σαφές. Το καλό της ιστορίας είναι ότι, όταν πάρεις ένα χαμένο κομμάτι στο inventory σου, αυτό καταγράφει αυτόματα την πραγματική ονομασία του. Μόνο έτσι θα καταλάβεις, έπειτα από πολλές προσπάθειες, ποια έχεις βρει και ποια γυρεύεις ακόμη.

Τα 11 κομμάτια του σώματος της Titania είναι τα εξής: Δύο μάτια (eyes), δύο αυτιά (ears), μύτη (nose), στόμα (mouth), το βασικό τμήμα (core) και τέσσερα εσωτερικά κομμάτια (centers). Μερικοί στο Internet (όχι μόνο χρήστες αλλά και συντάκτες on-line περιοδικών) κατακρίνουν το γεγονός ότι για τους περισσότερους γρίφους δεν υπάρχει hint. Ε, και λοιπόν; Εχουν μάλιστα ανακαλύψει έναν "ψεύτικο" διαχωρισμό στα adventures για να τους βοηθά στη λογική τους. Υποστηρίζουν ότι υπάρχουν τα παιχνίδια που αναπτύσσονται βάσει του σεναρίου και της ιστορίας τους, όπως τα Gabriel Knights, και αυτά που στηρίζονται στην ανακάλυψη του τι πρέπει να κάνεις και γιατί (σαν το Myst), τα οποία "θάβουν". Πιστεύω ότι αυτός είναι ο ρεαλισμός της περιπέτειας. Σκέψου το ενδεχόμενο να βρεθείς σε ανάλογη κατάσταση. Από πού κι ως πού πρέπει να υπάρχει κάτι που να σε καθοδηγεί στο τι να κάνεις; Η πραγματικότητα αλλά και η εξυπνάδα επιβάλλουν να εντοπίσεις μόνος τα βασικά στοιχεία του προβλήματος και να προσπαθήσεις κάτω από αντίξοες συνθήκες να βρεις λύση.

Για μένα αποτελούν όντως δύο διακριτά είδη, αλλά θεωρώ σαφώς πιο ρεαλιστικό αυτό των Myst/Riven.

Από την εποχή των text adventures αλλά και αυτήν των adventures της Sierra, με το interface που σου έδινε τη δυνατότητα να πληκτρολογείς, είχα να ζήσω τέτοια μαγεία. Είναι το κάτι άλλο, έστω και αν αυτό το τμήμα της περιπέτειας είναι σε εμβρυακή κατάσταση. Μακάρι σιγά-σιγά να επιστρέψουν μερικές εταιρίες σε ένα τέτοιο μεικτό user interface!



ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι βρίσκεσαι στο



Προσέξτε τις εντυπωσιακές φωτοσκιάσεις.

σπίτι σου. Στρίψε δύο φορές δεξιά και πήγαινε ίσια μπροστά στον υπολογιστή σου. Τώρα κάνε κλικ στο CD-ROM drive για να το ανοίξεις. Από τα δεξιά πάρε το CD που ξεχωρίζει. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse μετάφερέ το στο CD-ROM και άφησέ το. Το μοιραίο λάθος σου. Το πρόγραμμα





φορτώνει, γίνεται ένας σεισμός, τα πάντα τρέμουν, η οροφή γκρεμίζεται και μέσα από ένα ωραίο video sequence βλέπεις το κάτω μέρος του αστρόπλοιου μέσα στο σπίτι σου (!), μία σκάλα να ανοίγει και ένα παράξενο ρομπότ να έρχεται και να σου μιλά (είναι ο Fentible το Doorbot). Σου ζητά τη βοήθειά σου και σε ρωτά αν θα τους βοηθήσεις. Απάντησε YES (πληκτρολόγησε τη λέξη και μετά πάτα το πλήκτρο Enter/Return). Παρακολούθησε μία επίδειξη του πώς να παίρνεις αντικείμενα (!!). Το ρομπότ παίρνει για σένα τη φωτογραφία του σπιτιού σου και αυτό που φαίνεται τυχαίο και αμελητέο τώρα, προς το τέλος του παιχνιδιού θα αποκτήσει ξεχωριστή βαρύτητα, μια και η φωτογραφία του σπιτιού σου θα φανεί υπερπολύτιμη αν θέλεις να ξαναγυρίσεις σε αυτό. Ανεβαίνετε στο αστρόπλοιο. Πάτα το πιο πάνω κουμπί, μια και από ό,τι φαίνεται τα χέρια του ρομπότ τρέμουν και δεν μπορούν να το πατήσουν. Επειτα από λίγο βρίσκεσαι στο Embarkation Lobby. Οπως στέκεσαι, στρίψε δεξιά και πήγαινε ίσια μπροστά στο stand. Στρίψε πάλι δεξιά και τώρα, όπως το κοιτάς, πάτα το πλήκτρο για να δεις τα credits του παιχνιδιού. Μετά το εντυπωσιακό video στρίψε δεξιά και πήγαινε ίσια μπροστά στη ρεσεψιόν. Πάτα το κουδούνι. Τώρα ετοιμάσου για ένα χαρακτηριστικό δείγμα του χιούμορ του Adams. Απάντησε ό,τι θέλεις στις ερωτήσεις του ρομπότ (είναι η Marsina Drewbrish, το Deskbot). Δεν έχει καμιά σημασία, το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο. Απλώς τα πολύ ωραία σχόλια του ρομπότ θα αλλάζουν, ανάλογα με την απάντησή σου. Στο τέλος σού δίνει την κάρτα που επιβεβαιώνει ότι είσαι STG Class καθώς και ένα τυχαίο (random) δωμάτιο που αντιστοιχεί σε ασανσέρ, όροφο και αριθμό δωματίου (π.χ. Elevator 3, floor 28, room 16). Πρόσεξε καλά το τελευταίο μέρος της ομιλίας του γιατί περιέχει ένα πολύ σημαντικό hint. Σου λέει να



Ακόμα ένα δείγμα από τα πολύ καλά γραφικά του παιχνιδιού.

μην έρθεις ξανά σε αυτό ζητώντας upgrade (σαν να σου λέει δηλαδή να έρθεις αργότερα και να βρεις τρόπο να του το ζητήσεις, μια και είναι απολύτως απαραίτητο!!!). Μετά έρχεται ένα άλλο ρομπότ (ο Krage το Bellbot), βλέπει ότι ξέρεις πού πρέπει να πας και σε αφήνει σύξυλο. Τώρα αρχίζει ουσιαστικά το παιχνίδι. Πήγαινε ευθεία μπροστά προς την πόρτα που φαίνεται και στρίψε δεξιά για να τη βλέπεις. Προχώρησε μπροστά και βρίσκεσαι σε ένα χολ, στο Top of Well.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... PC



ΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΣ ΝΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΗΣΕΙΣ

a game of nib
alcohol
all wearing women's clothes
alligator
an acolyte
are we all doomed
are you mad
are you the messiah
bastard
bizarre name
borg
brain-pickler
can i have a paper in the morning
cheer me up
crap
do you ever dress up
douglas adams
$e=mc^2$
I am a smartass
I am bored
Iς the pope a catholic
kazoo
meaning of life
p*nis
pesky bird
philosobot
pizzabot
planet earth
restaurant at the end of the universe
sh*t name
terminator
terra firma
that b*tch
the end is nigh
the gat
the john
the states
theoretical
therapist
this game is crap
this game is tedious
tra la la
united kingdom
we are all doomed
what in the name of god
you are the messiah
zomboid

WARBREEDS

Η στρατηγική πραγματικού χρόνου έχει, εδώ και λίγο καιρό, "χτυπήσει κόκκινο". Πόσα παιχνίδια στο στιλ του Command and Conquer ή του Warcraft μπορεί να αντέξει η αγορά; Χωρίς να ξεφεύγει από την καθιερωμένη συνταγή, η εναλλακτική σεναριακή λύση της RedOrb προτάσσει το Warbreeds, ένα παιχνίδι όπου μπερδεύονται ο στρατηγός με το γενετιστή: Clone and Conquer!

Του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr

Μόνο τα real time strategy έλειπαν από την προθήκη της RedOrb (θυγατρική της Broderbund), για να συμπληρωθούν τα είδη των παιχνιδιών που έχει αναπτύξει η μητρική εταιρία. Ανάμεσά τους τα πολυβραβευμένα Riven και Myst (από πολλούς θεωρούνται τα καλύτερα adventures όλων των εποχών) αλλά και ιδιαίτερα αξιόλογα παιχνίδια δράσης, όπως τα Extreme Warfare και Take no Prisoners. Φαίνεται, όμως, πως και η αγορά των real time strategy (RTS για συντομία) "έχει ψωμί", καθώς όλο και περισσότεροι τίτλοι συνωστίζονται στην υποκατηγορία. Σε μία εποχή όπου τα strategy games φυτρώνουν σαν μανιτάρια, η πρωτοτυπία δεν είναι σίγουρα το μεγαλύτερο πλεονέκτημά τους. Επομένως, κάθε καινούρια ιδέα είναι ευπρόσδεκτη. Το Warbreeds αποτελεί ένα παραδοσιακό παιχνίδι του είδους, με... γενετικές καινοτομίες. Οροι όπως "κλώνοι", "βιοτεχνολογία" και "γενετικό υλικό" απαντώνται πολύ συχνά στο Warbreeds και διαδραματίζουν έναν καταλυτικό ρόλο στην υπόθεση και τη δράση του. Η υπόθεση έχει εξωπραγματικό αλλά και διδακτικό χαρακτήρα, αφού εμφανίζει την άνοδο και την πτώση ενός πολιτισμού εξαιτίας της ίδιας του της (βιο)τεχνολογικής υπεροχής.



Επέλαση των Kelika. Διακρίνονται ο minimap και το παράθυρο αλλαγής συμπεριφοράς.



Η αναλυτική βαθμολογία εμφανίζεται στο τέλος κάθε μάχης.



Η ΠΤΩΣΗ ΤΩΝ YEDDA

Οι Yedda αποτέλεσαν τη νοήμονα εξέλιξη της ζωής σε έναν μακρινό



πλανήτη που ονόμασαν Aeolia. Δίποδοι και οξυδερκείς καθώς ήταν, οργανώθηκαν σε κοινωνίες και γρήγορα ο πολιτισμός τους εξελίχτηκε σε ένα θεοκρατικό σύστημα, χωρισμένο σε κάστες. Οι ανώτατοι άρχοντες ήταν μάγοι-ιερείς (Shaman) και καθόριζαν όλες τις δραστηριότητες της κοινωνίας. Ολα θα συνεχίζονταν με την ίδια αργή εξέλιξη, εάν δεν ανακαλύπτονταν μερικά πανάρχαια τεχνολογικά αντικείμενα, κατάλοιπα άλλων πολιτισμών, θαμμένα στους βυθούς της Aeolia. Εδώ αρχίζει το "παραμύθι", αφού το manual του παιχνιδιού προσφέρει αφειδώς απλοϊκές και αστείες εξηγήσεις, οι οποίες σχετίζονται με την εξέλιξη των Yedda στον τομέα της τεχνολογίας, την αντιπαράθεση (με διαγωνισμό!) ανάμεσα σε ιερείς και επιστήμονες και την καθιέρωση της βιοτεχνολογίας ως θρησκεία, την οποία θέσπισαν ύστερα από τη συγχώνευση επιστημόνων και Σαμάνων. Η ουσία είναι πως οι Yedda κατάφεραν να δώσουν νοημοσύνη και χαρίσματα σε διάφορες "ταπεινές" μορφές ζωής, οι οποίες εξελίχθηκαν, έγιναν δίποδες και χωρίστηκαν σε τρεις κυρίαρχες φυλές. Ανακάλυψαν ένα "μαγικό" φυτό, που καρποφορούσε σε οποιεσδήποτε περιβαλλοντικές συνθήκες και απέδιδε φθηνή ενέργεια. Κάποια στιγμή κατάφεραν να δώσουν ζωή και σε ένα ανώτερο πλάσμα, το Magha, το οποίο, χωρίς να δείξει καμία ευγνωμοσύνη, ανέπτυξε ένστικτα καταστροφής εναντίον των Yedda.

Ετσι, οι Yedda εξαφανίστηκαν από τα ίδια τα δημιουργήματά τους και η ιστορία αρχίζει από το σημείο όπου οι τρεις φυλές και οι Magha αρχίζουν να συγκρούονται μεταξύ τους, με τελικό σκοπό την εγκαθίδρυση ενός νέου πολιτισμού στην Aeolia. Το σενάριο, αν και ενδιαφέρον ως σύλληψη, πάσχει σοβαρά στην αιτιολογία και μου άφησε την αίσθηση ότι πρόκειται για μία συνεχή παράθεση δικαιολογιών, για να εξηγηθούν οι παράμετροι ενός "παραδοσιακού" RTS με το γνωστά πρότυπα. Βέβαια, η σεναριακή αρτιότητα σπάνια αποτελεί το ζητούμενο σε αυτό το είδος παιχνιδιών και ο παίκτης μπορεί να αγνοήσει τελείως (όπως συμβαίνει και στις περισσότερες περιπτώσεις) αυτόν τον τομέα. Ας έρθουμε, λοιπόν, στο "ψητό".



Τα ionguns μπορούν να μετατρέψουν τα κτίσματα σε στάχτες σε ελάχιστο χρόνο.



Οι... στροβιλιζόμενοι Δερβίσηδες, μονάδα των Magha που έχει ιδιαίτερο τρόπο επίθεσης.



Οι Σαμάνοι μπορούν εναλλακτικά να φυτέψουν και spores που προσδίδουν λιγότερη ενέργεια αλλά είναι ανθεκτικότερα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
RedOrb
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB RAM, 40MB disk space, 4x CD-ROM, 640x480x256 SVGA, Windows sound card, υποστήριξη παιχνιδιού σε δίκτυο και μέσω Internet
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3806801. Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται από την εταιρία CD-Media

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ

Οταν πρωτοείδα τις επιλογές της αρχικής οθόνης, ο πρακτικός γενετιστής ξύπνησε μέσα μου, ένας μικρός Δρ Σιντ, καθώς μία από αυτές ονομάζεται Gene Lab. "Καιρός να φτιάξω μία καταστροφική βιολογική μηχανή και να τους αφήσω όλους κατάπληκτους" σκέφτηκα, ενώ είχα τη διάθεση να αναμείξω γενετικό υλικό με όλους τους πιθανούς συνδυασμούς (35.000 ανέφερε το κουτί, σε κάποιο σημείο). Πλήρης απογοήτευση! Η δυ-



Η πράσινη λάμψη που βλέπετε στη μέση δεν είναι παρά η συγκομιδή γενετικού υλικού. Θυμίζει έντονα άλλωστε την DNA αλυσίδα.



Εξελιγμένα κτίρια, όπως το Sumonner, μπορούν να πλήξουν τον αντίπαλο από απόσταση.

νατότητα επιλογής προσφέρει τη γνωριμία με τα πλάσματα και τα όπλα του παιχνιδιού αλλά τίποτε άλλο. Οι συνδυασμοί προκύπτουν από τις πιθανές προσαρτήσεις όπλων στα πλάσματα που παραμένουν απαράλλαχτα (και λίγα για κάθε στρατό). Η διαχείριση των πόρων είναι μία ιδιαίτερα απλοποιημένη υπόθεση. Πηγές ενέργειας είναι τα φυτά (pods) που ανέπτυξαν οι Yedda, τα οποία φυτρώνουν μόνο σε συγκεκριμένες τοποθεσίες. Τα φυτά αυτά δεν προϋπάρχουν, αλλά φυτεύονται στην αρχή κάθε παιχνιδιού, αναπτύσσονται και πολλαπλασιάζονται μόνα τους. Για την εκμετάλλευσή τους χρειάζεται να χτιστεί ένα Refinery, το οποίο θα μετατρέπει την ενέργεια των φυτών σε μία αφομοιώσιμη ύλη. Το Refinery καθορίζει, επίσης, τη ζώνη ενέργειας μέσα στην οποία μπορούν να χτιστούν νέα κτίρια (devices τα ονομάζει το παιχνίδι). Ολες αυτές οι ενέργειες γίνονται από τους Σαμάνους κάθε φυλής, μονάδες ιδιαίτερα σημαντικές, αφού αναλαμβάνουν αποκλειστικά όλες τις μη πολεμικές ενέργειες. Καλό είναι, λοιπόν, να κλωνοποιήσετε έναν μικρό αριθμό, όταν μπορέσετε να χτίσετε το πρώτο βιολογικό εργαστήριο. Επιπλέον, τα κτίρια θα πρέπει να χτιστούν οπωσδήποτε εκτός της καλλιεργήσιμης περιοχής, για να έχετε μέγιστη απόδοση



Η επιλογή εξοπλισμού είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση, αφού το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να προσαρμόσετε τα όπλα στις αντίστοιχες υποδοχές.

WARBREEDS: ΤΑ ΟΠΛΑ

Η γνώση των όπλων είναι βασική στο Warbreeds, γιατί αυτά είναι τα ουσιαστικότερα ευεργετήματα που μπορεί να σας δώσει η έρευνα για τις άλλες φυλές. Η ποικιλία τους θα ικανοποιήσει και τους πλέον απαιτητικούς, οι οποίοι θα πονοκεφαλιάσουν προσπαθώντας να φτιάξουν τους καλύτερους δυνατόν συνδυασμούς. Παραθέτουμε αντιπροσωπευτικά δείγματα, ενώ, μετά την περιγραφή κάθε όπλου, ακολουθεί η φυλή που το κατέχει και το βιοτεχνολογικό επίπεδο που απαιτεί.



Acid Gun

Εκτοξεύει πίδακες οξέων, τα οποία επιδρούν καταστροφικά σε πλάσματα και pods. Μέσο βεληνεκές, ταχεία κατασκευή και πρόκληση μικρής ζημιάς σε κάθε βολή. Sen-Soth 4.



Advanced Eyestalk

Οπως και το απλό Eystalk, αυξάνει την όραση ενός πλάσματος, αποκαλύπτοντας ένα πολύ μεγάλο τμήμα της περιοχής. Sen-Soth 3.



Blade

Μία φονική λεπίδα που προξενεί αρκετά μεγάλη ζημιά. Κατασκευάζεται γρήγορα και προσφέρεται για κοντινές μάχες. Tanu 2.



Circle Saw

Εξαιρετικά επικίνδυνο όπλο. Το πριόνι αυτό είναι από τα πλέον καταστρεπτικά όπλα στις αναμετρήσεις σώμα με σώμα. Tanu 3.



Healer

Προσαρμόζεται μόνο στο κεφάλι του πλάσματος και αναπληρώνει τη χαμένη του ενέργεια. Αποκτήστε το με κάθε κόστος. Kelika 2.



Ion Gun

Προσαρμόστε τέσσερα τέτοια σε ένα Behemoth και θα έχετε φτιάξει την "ηλεκτρικότερη" πολεμική μηχανή. Αρκετός χρόνος κατασκευής, αλλά εξαιρετικά μεγάλο βεληνεκές. Sen-Soth 5.



Missile

Προξενεί ισχυρές εκρήξεις σε πολύ μεγάλη απόσταση, αλλά έχει περιορισμένες χρήσεις. Το βαρύ πυροβολικό στα τηλεβόλα όπλα. Kelika 5.



Mortar

Ενα ακόμα εκρηκτικό όπλο, με μικρότερο όμως βεληνεκές. Προξενεί μεγάλη ζημιά, αλλά απαιτεί εξίσου μεγάλο χρόνο κατασκευής. Magha 3.



Quill Gun

Ενα εξαιρετικά ταχυβόλο όπλο, που επιδρά το ίδιο καταστρεπτικά σε οτιδήποτε κι αν πέσει. Ιδανικό για τη γρήγορη καταστροφή των εχθρικών pods. Sen-Soth 3.



Kamikaze

Αυτό το όπλο προξενεί μία τρομακτική έκρηξη, παίρνοντας μαζί του και το χειριστή του. Ενεργοποιείται αυτόματα, όταν το πλάσμα ξεψυχά. Magha 4.

ενέργειας και τα Refineries να συνδέονται μεταξύ τους, για την καλύτερη αποθήκευση της πλεονάζουσας ενέργειας. Ακολουθήστε αυτούς τους κανόνες και δεν θα αντιμετωπίσετε προβλήματα παρά μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις. Εφόσον χτίσετε το πρώτο εργαστήριο, θα μπορείτε να "παράγετε" και να κλωνοποιείτε πλάσματα για πολεμικούς σκοπούς. Καθένα από αυτά φέρει έναν αριθμό υποδοχών στο σώμα του, για την προσαρμογή όπλων διάφορων τύπων. Τα πλάσματα αλλά και τα όπλα που μπορείτε να χρησιμοποιήσετε εξαρτώνται από το επίπεδο της βιοτεχνολογίας σας αλλά και από τη γνώση της βιοτεχνολογίας των αντιπάλων σας. Οταν σκοτώσετε μία αντίπαλη μονάδα, ο Σαμάνος μπορεί να... μαζέψει γενετικό υλικό από το πτώμα της και να το φέρει στους ειδικούς collectors για ανάλυση. Οσο περισσότερο είναι το υλικό τόσο μεγαλύτερη και η γνώση σας για την τεχνολογία των αντιπάλων. Σκοπός σας είναι να την εξελίξετε κατά ένα επιπλέον επίπεδο από τα τέσσερα που υπάρχουν για κάθε φυλή. Αυτό θα σας δώσει πρόσβαση όχι στα πλάσματα, όπως θα περίμενε κανείς, αλλά στα όπλα των αντιπάλων καθώς και σε ορισμένα ειδικά κτίσματα. Η ποικιλία των όπλων, πάντως, σας δίνει την ευκαιρία να δημιουργήσετε μονάδες με αρκετά εξειδικευμένες λειτουργίες για το πεδίο της μάχης. Σε συνδυασμό με την απλή διαχείριση, επιτρέπει την ανάπτυξη μεγάλων στρατών. Η δράση καταλαμβάνει ολόκληρη την οθόνη και ο χειρισμός των μονάδων σας γίνεται με τον κλασικό "point and click"



Τα Shadows γίνονται αόρατα από τον εχθρό, αλλά κινδυνεύουν εξίσου από τις νάρκες.

Το Warbreeds αποτελεί ένα παραδοσιακό παιχνίδι του είδους, με... γενετικές καινοτομίες. Οροι όπως "κλώνοι", "βιοτεχνολογία" και "γενετικό υλικό" απαντώνται πολύ συχνά και παίζουν καταλυτικό ρόλο στην υπόθεση και τη δράση του.

τρόπο. Παρέχονται και όλες οι γνωστές διευκολύνσεις μέσω των keyboard shortcuts, με πολλές υποεπιλογές, για ομαδοποίηση (Ctrl+1,2...), αλλαγή σχηματισμού (V,H) των μονάδων κ.λπ. Η συμπεριφορά των μονάδων είναι ελεγχόμενη, αλλά δεν συμπεριφέρονται τόσο έξυπνα όσο θα περίμενε κανείς. Ετσι, χρειάζονται

ΟΙ ΦΥΛΕΣ ΤΗΣ AEOLIA

SHAMAN

Οι Σαμάνοι είναι τα πιο προικισμένα πλάσματα κάθε φυλής.



Μπορούν να καλλιεργούν pods, να μαζεύουν και να αναλύουν γενετικό υλικό, να χτίζουν, να επισκευάζουν και να αναβαθμίζουν τα διάφορα κτίσματα. Είναι αδύναμοι και θα πρέπει να μένουν μακριά από το πεδίο της μάχης. Οι Σαμάνοι κάθε φυλής διαφέρουν στην όψη, αλλά διαθέτουν τα ίδια ακριβώς χαρακτηριστικά και ικανότητες. Είναι πάντα διαθέσιμοι, ήδη από το πρώτο τεχνολογικό επίπεδο κάθε φυλής. Κάθε φυλή διαθέτει τέσσερα επιπλέον πλάσματα, προσβάσιμα στα αντίστοιχα τεχνολογικά επίπεδά της.

TANU

Οι Tanu ήταν η πρώτη φυλή που δημιουργήθηκε από τα γενετικά πειράματα των Yedda



και προήλθε από τα σαυροειδή των ερήμων της Aeolia. Ως εκ τούτου, είναι ταχείς και εξαιρετικά δυνατοί. Τα πλάσματα αυτά είναι τα γρηγορότερα, κάτι που αποτελεί και το στρατηγικό πλεονέκτημά τους. Οι Tanu είναι από τη φύση τους άγριοι και πολεμοχαρείς.

SEN SOTH

Οι Sen Soth προήλθαν από μία οικογένεια εντόμων που τους κληροδότησε και ορισμένα από



τα βασικά της χαρακτηριστικά: Αναπτύσσονται εξαιρετικά γρήγορα και διαθέτουν αυξημένη αντίληψη του περιβάλλοντος. Οι μονάδες τους, αν και αδύναμες, είναι εξαιρετικά επικίνδυνες σε μεγάλους αριθμούς.

KELIKA

Οι Kelica προήλθαν από τους παγωμένους βάλτους της Aeolia.



Είναι εξαιρετικά μεγαλόσωμα πλάσματα και διαθέτουν τρομακτική δύναμη. Ομως, είναι εξαιρετικά αργά. Διαθέτουν τις πιο ογκώδεις μονάδες στο παιχνίδι, οι οποίες αναπτύσσονται αργά, αλλά μπορούν να προξενήσουν τεράστια ζημιά.

MAGHA

Είναι η "ανώτερη" φυλή. Αναπτύχθηκε τελευταία από τους Yedda και οδήγησε στην εξαφάνισή τους. Είναι οι πλέον έξυπνοι και θανατηφόροι αντίπαλοι. Εκμεταλλεύονται τη φυσική τους



ιδιότητα να γίνονται αόρατοι και επιτίθενται ξαφνικά σε μεγάλους αριθμούς. Τα πλάσματα των Magha διαθέτουν τις περισσότερες από τις ειδικές ικανότητες του παιχνιδιού.



Οταν το τεχνολογικό σας επίπεδο ανέβει πολύ, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε πολλά και διαφορετικά κτίσματα.

διαρκώς την παρακολούθησή σας και σας εκνευρίζουν ενίοτε με τη χαμηλή νοημοσύνη τους. Από τη στιγμή, πάντως, που θα εξοικειωθείτε με τις βασικές παραμέτρους του παιχνιδιού, θα μπορείτε να ελέγχετε σχετικά εύκολα το στρατό σας, κυρίως σε επίπεδο ομάδων, κατευθύνοντας τη δράση μέσω του minimap και εκμεταλλευόμενοι την ύπαρξη των waypoints για μεγαλύτερη ακρίβεια στις κινήσεις σας. Ο χειρισμός στο Warbreeds είναι λειτουργικός (αν και θα πρέπει να αποστηθίσετε αρκετά keyboard shortcuts, προκειμένου να εκμεταλλευτείτε πλήρως τις δυνατότητες που σας παρέχει) και δεν διαφέρει ουσιαστικά από τα user interfaces της πλειονότητας των Warcraft και C&C clones.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Ευτυχώς, τα strategy games δεν έχουν επηρεαστεί ακόμη από τη "μανία" των άλλων παιχνιδιών για ολοένα μεγαλύτερη 3D επιτάχυνση και έτσι μπορούν να απευθυνθούν και σε χρήστες με λιγότερο ισχυρά μηχανήματα, χωρίς να μειονεκτούν ιδιαίτερα σε ποιότητα. (Αν και τα τρισδιάστατα strategy προσφέρουν άλλη αίσθηση, η "ποιότητα" σε αυτό το είδος παιχνιδιών δεν είναι ανάλογη με την οπτική φαντασμαγορία.) Τα γραφικά του Warbreeds, εξάλλου, είναι προσεκτικά σχεδιασμένα και έχει δοθεί ιδιαίτερη σημασία στις λεπτομέρειες. Οι πίστες είναι αρκετά μεγάλες σε έκταση, καλοσχεδιασμένες και με αρκετή ποικιλία, αν και είναι εντελώς επίπεδες και δεν προσδίδουν την αίσθηση του βάθους. Τα sprites που αναπαριστούν τις μονάδες σας είναι ευμεγέθη και με ιδιαίτερα καλό animation. Πλεονέκτημα σημαντικό είναι πως τα όπλα που προσαρμόζετε στην καθεμία είναι ιδιαίτερα ευδιάκριτα, κάνοντας μονάδες του ίδιου τύπου να διαφέρουν αισθητά μεταξύ τους. Διασκορπισμένα όπλα θα βρείτε και σε διάφορα σημεία της εκάστοτε πίστας, τα οποία προσαρμόζονται αυτόματα στις μονάδες που τα συλλέγουν. Η μεγάλη ποικιλία τους δεν περιορίζεται στην εμφάνιση αλλά αφορά και στη λειτουργία, αφού υπάρχουν πολλοί τύποι, κατάλληλοι για βολές ή για μάχη σώμα με σώμα. Συμβουλή: Ποτέ μην προσφέρετε σε ένα μόνο πλάσμα αυτούς τους δύο τύπους όπλων, γιατί θα χτυπούν με μειωμένη δύναμη. Προτιμήστε τη λύση των εξειδικευμένων πολεμιστών και πυροβολητών. Τα τηλεβόλα όπλα παράγουν διαφορετικούς πυροβολισμούς με διαφορετικά αποτελέσματα. Ετσι, με ένα gas gun θα απελευ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	82
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	75

80



Ενα strategy που θα κερδίσει όσους επιθυμούν την απλή διαχείριση και τις ανελέητες μάχες. Οι υπόλοιποι θα παίξουν αρχικά με ενθουσιασμό, αλλά ενδέχεται να βαρεθούν κατόπιν. Θα σας αρέσει ιδιαίτερα η "κατασκευή" των δικών σας μονάδων.



Με τις επιλογές Gene και Device Lab θα γνωρίσετε όλα τα όπλα, τα πλάσματα και τα κτίσματα του Warbreeds.

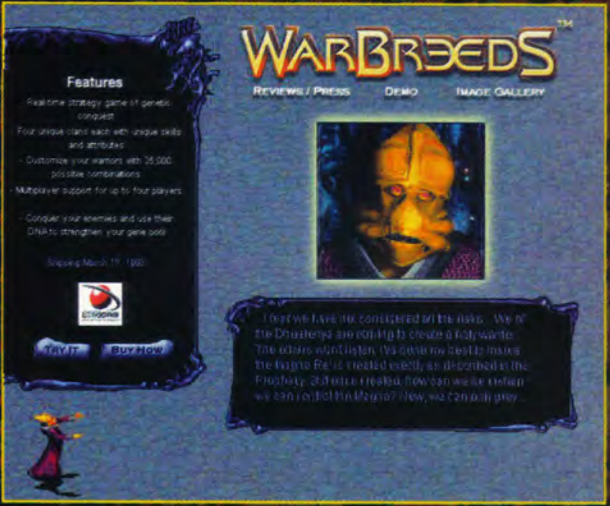


Η διαδικασία κλωνοποίησης ενός Mongrel. Μπορείτε να παράγετε αυτόματα όσα αντίγραφα θέλετε.



Η φύση του παιχνιδιού ευνοεί τις μεγάλες και πολυπληθείς μάχες.

ΤΟ WARBREEDS ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ



Η σελίδα του Warbreeds στο Internet βρίσκεται στη διεύθυνση www.warbreeds.com. Αν και πολύ όμορφη, η προσφορά της προς τους επισκέτες περιορίζεται μόνο στις on-line κριτικές που έχουν μέχρι στιγμής δημοσιευθεί για το παιχνίδι, σε ορισμένα screenshots και, βέβαια, στην ευκαιρία να κατεβάσουν τη demo έκδοσή του. Patches δεν κυκλοφορούν και δεν έχουν ανακοινωθεί από τη RedOrb. Για το Warbreeds, έτσι κι αλλιώς, δεν έχουν αναφερθεί μέχρι στιγμής bugs, ενώ δεν αντιμετωπίζει ιδιαίτερα προβλήματα ασυμβατότητας. Υπάρχει, πάντως, έλλειψη ουσιαστικού υλικού στο site, ιδιαίτερα σε σύγκριση με τον πληροφοριακό πλούτο ορισμένων ανταγωνιστών του.

θερώσετε ένα σύννεφο δηλητηριωδών αερίων (οι περιορισμοί για τα χημικά όπλα προφανώς δεν ισχύουν στην Aeolia), ενώ με το ion gun θα προκαλέσετε μία ισχυρή ηλεκτρική εκκένωση στον αντίπαλο. Εντυπωσιακές είναι και οι εκρήξεις των διάφορων κτισμάτων, καθώς αυτά καταστρέφονται προοδευτικά. Το ύφος των γραφικών προσεγγίζει περισσότερο αυτά του Warcraft. Οι προγραμματιστές απέφυγαν τη χρήση μπάρας, επιτρέποντας, όπως προαναφέρθηκε, τη δράση σε ολόκληρη την οθόνη. Για τις επιλογές του παιχνιδιού δεν έχετε παρά να πατήσετε το Esc, το οποίο θα φανερώσει και το σχετικό menu, ενώ όλες οι άλλες λειτουργίες γίνονται μέσω βοηθητικών menus, όπου χρειάζεται. Υποστηρίζονται τρεις διαφορετικές αναλύσεις (640x480, 800x600, 1.024x768), από τις οποίες η δεύτερη προσφέρει την καλύτερη απεικόνιση σε οθόνες 14 και 15 ιντσών. Ακόμα και στις υψηλές αναλύσεις, το Warbreeds είναι αρκετά γρήγορο και χωρίς μεγάλες διακυμάνσεις. Ο ήχος, από την άλλη, κρατιέται σε καλά επίπεδα, αν και "κόβεται" περιοδικά, όταν ακούγονται πολλά εφέ ταυτόχρονα. Η μουσική αποτελείται από ατμοσφαιρικά audio tracks, τα οποία διαφέρουν μάλιστα ως προς το ύφος. Γραφικά και ήχος συμβάλλουν στην ένταση της πολεμικής δράσης, αν και από ένα σημείο κι έπειτα υπάρχουν επαναλήψεις. Οι αποστολές των δύο υποστηριζόμενων εκστρατειών δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερα μεγάλη ποικιλία και ενδέχεται να βρείτε το απλό παιχνίδι πολύ πιο ενδιαφέρον. Το Warbreeds υποστηρίζει παιχνίδι έως και οκτώ παικτών σε περιβάλλον δικτύου, αλλά μπορεί να παιχτεί και στο Internet μέσω του site της RedOrb zone, αν και το τελευταίο είναι τις περισσότερες ώρες "αραιοκατοικημένο".



Οι Sen Soth επιτίθενται πάντοτε κατά ομάδες. Εδώ, μόλις εξουδετέρωσαν τους Tanu.



Refinery χρώματος ροζ σημαίνει πως αυτό είναι συνδεδεμένο στο κεντρικό δίκτυό σας με ιδανική διάθεση ενέργειας.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΙΚΑ

Το Warbreeds είναι ένα εξαιρετικό παιχνίδι για όποιον επιθυμεί ένα "εξελιγμένο" Warcraft που να επικεντρώνει περισσότερο στις μάχες τακτικής παρά στη διαχείριση και το στρατηγικό σχεδιασμό. Διαθέτοντας, επίσης, καλά γραφικά, τέσσερις εντελώς διαφορετικές φυλές και τη δυνατότητα μερικής παραμετροποίησης των μονάδων, λειτουργεί πολύ καλά σε αυτόν τον τομέα. Εκεί όπου μειονεκτεί είναι στο βάθος, στις επιπλέον λειτουργίες, στον κοινότοπο τρόπο χειρισμού, στα σημεία, με δύο λόγια. Το Warbreeds είναι σεναριακά διαφορετικό, προωθεί κάποιες καινοτομίες, αλλά σίγουρα δεν είναι ξεχωριστό. Παραμένει, όμως, ένα πράγματι καλό και προσεγμένο παιχνίδι, το οποίο προσφέρεται για απολαυστικές αναμετρήσεις. PC

ROLE PLAYING GAME

BATTLESPIRE

Με το Battlespire η Bethesda ξεκινά τη νέα της σειρά "Legends", όπως ακριβώς το Redguard ξεκινά τη νέα της σειρά "Adventures". Η σειρά Legends αναφέρεται στην ιστορία και την κουλτούρα του κόσμου του Tamriel και γενικά δίνει περισσότερο βάρος στο gameplay και τις μάχες αυτές καθ' εαυτές. Η σειρά προβλέπεται να προσελκύσει τους φίλους των action games καθώς, όπως έδειξαν τα πράγματα, πάρα πολλοί λάτρεις αυτού του είδους των παιχνιδιών παραδόξως αγάπησαν το Daggerfall και το έπαιξαν σε σημαντικό βαθμό. Το Battlespire είναι μία 3D experience πρώτου προσώπου, σε έναν κόσμο γεμάτο μαγεία, μυστήριο και τέρατα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Για να αποδείξεις ότι είσαι ικανός να μετέχεις στις δυνάμεις των Imperial Guards, σε στέλνουν για δοκιμασία στο Battlespire. Αν μπορέσεις να νικήσεις θα μπεις στην ελίτ των δυνάμεων του Tamrilean.

Στο Battlespire δεν θα νιώσεις πότε την ανάγκη να φας ή να κοιμηθείς. Περιέχει επτά δοκιμασίες, τις οποίες πρέπει να περάσεις, αν θέλεις να φτάσεις στο στόχο σου. Πάντως, ακόμη και αν αποτύχεις, ξέρεις πως δεν θα σκοτωθείς. Θα χάσεις όμως τη δοκιμασία και θα επιστρέψεις άπραγος στο Tamriel.

Φτάνοντας στο Battlespire, θα διαπιστώσεις ότι ο Wizard of the Gate είναι νεκρός. Είναι προφανές ότι κάτι έχει πάει τελείως άσχημα στην όλη ιστορία. Το δε χειρότερο είναι ότι τώρα πια δεν υπάρχει καμιά δυνατότητα επιστροφής. Η μόνη δυνατότητά σου είναι να φτάσεις στο ανώτατο δυνατό επίπεδο και να επιστρέψεις μέσω της εξόδου που υπάρχει στο Dagon's palace. Βλέποντας το νεκρό μάγο, είναι πλέον ξεκάθαρο ότι τώρα ο θάνατος είναι πραγματικότητα και ότι ένας αγώνας ψυχαγωγίας μετατρέπεται αναγκαστικά σε μάχη επιβίωσης.





Ρυθμίζοντας τις ικανότητές σου.

Οι περισσότεροι από τους πανίσχυρους mages που διοικούσαν το Battlespire είναι ακόμη ζωντανοί αλλά, από ό,τι φαίνεται, έχουν κυριευτεί από μια ανώτερη δύναμη. Καθώς θα προχωράς όλο και περισσότερο στο παιχνίδι, θα μάθεις ότι ένας Daedra Prince έχει κυριαρχήσει στο Battlespire και το έχει μετατρέψει σε φωλιά των ανδρών του - και φυσικά και δική του.

Θα πρέπει λοιπόν να βρεις το δρόμο σου μέσα από έναν πραγματικό εφιάλτη όπου το μόνο που ισχύει είναι το ρητό "ο θάνατός σου η ζωή μου". Για να βγεις ζωντανός από αυτή την περιπέτεια, θα πρέπει στο τέλος να αντιμετωπίσεις και τον Mehrunes Dagon the Destructor, το νέο κυρίαρχο του Battlespire.

MULTIPLAYER

Το παιχνίδι υποστηρίζει multiplayer με 8 παίκτες maximum. Μπορείς να το τρέξεις είτε μέσω LAN είτε μέσω του Internet και της TCP/IP σύνδεσης.



Διαλέγοντας φυλή.

Πιο συγκεκριμένα, μπορείς να παίξεις:

Deathmatch: Εναντίον ενός φίλου σου μέσω LAN ή μέσω του Internet, χρησιμοποιώντας το Kali ή κάτι παρόμοιο. Ηδη, σε συμφωνία με την εταιρία έχει έρθει και το δίκτυο MPLAYER.

Cooperative: Μία ομάδα εναντίον του υπολογιστή.

Team vs Team: Σχηματίζεις ομάδα και μονομαχείς με μία άλλη.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού κατά τη γνώμη μου είναι αρκετά καλά, παρά τα γραφόμενα στον ειδικό ξένο Τύπο. Το τονίζω αυτό, γιατί πράγματι νομίζω ότι γράφουν για άλλο παιχνίδι. Μπορείς να παίξεις τον τίτλο είτε σε full screen mode είτε έχοντας στο κάτω μέρος της οθόνης την Command Bar - οπότε, όπως είναι φυσικό, η οθόνη δράσης μικραίνει. Τα γραφικά είναι σε ανάλυση 640x480 και high color (32K χρώματα).

Ο ήχος του αναδεικνύεται αρκετά ικανοποιητικός για παιχνίδι του είδους, με πολύ καλά και εντυπωσιακά ηχητικά εφέ.

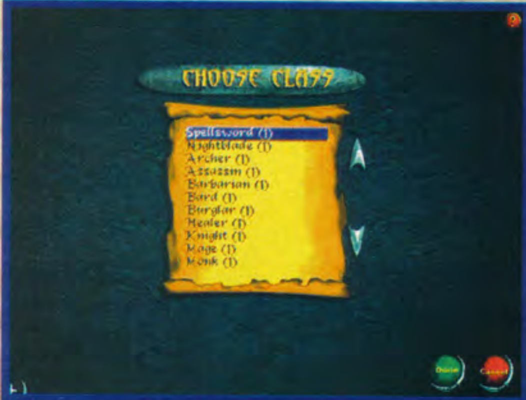
Ο χειρισμός του μοιάζει αρκετά με εκείνον του Daggerfall, παρουσιάζει όμως και μερικές σημαντικές καινοτομίες. Καταρχήν, πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεις την ειδική μπάρα που περιέχει τα: FULL SCREEN (On/Off), SCREEN SIZE (ρυθμίζεις ανάλυση και μέγεθος εικόνας), CONTROLS (ρυθμίζεις τα πλήκτρα όπως θέλεις - αυτό είναι πολύ βασικό και συνιστώ να αλλάξεις αμέσως το Movement από View σε Cursor, γιατί αλλιώς δεν παίζεται το παιχνίδι), SOUND & MUSIC CONTROLS (ρυθμίζεις την ένταση της μουσικής και των ηχητικών εφέ), SAVE, LOAD, END GAME (τελειώνεις το συγκεκριμένο παιχνίδι-σενάριο και αρχίζεις ξανά από την αρχή), DROP TO DOS (Ε! αυτό είναι το QUIT).



Επιλέγοντας εμφάνιση.



Επιλέγοντας το Full Screen Off θα έχεις πλήρη οθόνη δράσης, θα εμφανίζεται δε σε αυτή μόνον η πυξίδα κίνησης καθώς και οι μετρητές της υγείας σου. Με το Full Screen On, στο κάτω μέρος της οθόνης δράσης θα βρίσκεται μόνιμα μία ειδική μπάρα που περιέχει μία σειρά icons. Αυτά είναι τα: Face -F9- (εμφανίζει το Character Sheet), Spellbook -F12- (εμφανίζει το spellboook σου), Automap -F11- (βλέπεις το χάρτη της περιοχής σου σε 2D), Inventory -F10- (εμφανίζεις το Inventory Sheet) και, τέλος, Icon Compass (δείχνει τον προσανατολισμό σου). Η κίνηση γίνεται είτε μέσω των πλήκτρων που έχεις ρυθμίσει είτε μέσω του mouse.



Διαλέγοντας κλάση.



Πολύ ενδιαφέρον παρουσιάζει και ο τρόπος με τον οποίο παίρνεις αντι-


Δύο τέρατα μονομαχούν μεταξύ τους!

ΕΤΑΙΡΙΑ

BETHESDA

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 16MB RAM, Windows 95, DOS 5.0 (!), 4x CD-ROM, 16-bit colour SVGA κάρτα γραφικών VESA 2.0 συμβατή, 16-bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 150MB στον σκληρό

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπροσωπεύεται από την Plotline.

κείμενα. Το menu είναι πολύ χρηστικό και δεν νομίζω να συναντήσει κανείς το παραμικρό πρόβλημα.

Προσωπικά, μου άρεσαν πάρα πολύ οι χάρτες του παιχνιδιού που δημιουργούνται μέσω του Automap. Προτιμώ 100% την 2D απεικόνιση από τις τελευταίες προσπάθειες που είχαν γίνει για απεικόνιση σε 3D, οπότε παρουσιάστηκαν πολλά προβλήματα (Thunderscape, Daggerfall κ.ά.). Σημειώνω ότι μπορείς να ρυθμίσεις τα πλήκτρα F1-F8 για την άμεση χρήση συγκεκριμένων spells, γεγονός που θα αποδειχτεί σωτήριο σε πάρα πολλές περιπτώσεις.





Το Automap σύστημα του παιγνιδιού.

Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Ξεκινώντας δίνεις όνομα και φύλο. Κατόπιν διαλέγεις τη φυλή, ανάμεσα στις 6 υπάρχουσες: Breton, Dark Elf, High Elf, Wood Elf, Nord και Redguard. Μετά διαλέγεις πρόσωπο (μαλλιά, μάτια, στόμα) καθώς και μία class από τις Acrobat, Archer, Assassin, Barbarian, Bard, BattleMage, Burglar, Healer, Knight, Mage, Monk, Nightblade, Ranger, Rogue, Sorcerer, Spellsword, Thief και Warrior. Φυσικά μπορείς να φτιάξεις και δική σου κλάση, αλλά αυτό είναι για τους πιο έμπειρους.

Τα καλά όμως σταματούν εκεί. Σε αντίθεση με το Daggerfall, εδώ το custom template σώζεται και περνά και στους άλλους χαρακτήρες. Ετσι, τα αρχικά χαρακτηριστικά που δίνεις δεν αλλάζουν με τίποτα. Δυστυχώς το ίδιο ισχύει και για τα skills, τα οποία παραμένουν στην αρχική τιμή που τους έχεις δώσει και δεν εξελίσσονται, όπως γίνεται κανονικά στα RPGs. Ετσι, αν έχεις δώσει στη δύναμη (strenght) 55, το Long Blade skill δεν θα ανέβει καθόλου, ανεξάρτητα από το πόσο πολύ χρησιμοποιείς και εκπαιδεύεσαι στα σπαθιά. Το πιο αρνητικό από όλα, όμως, είναι ότι δεν



Ετοιμαζόμενος για μάχη.

ΛΙΣΤΑ ΜΕ ΜΕΡΙΚΑ ΑΠΟ ΤΑ ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Ονομα	Αποτέλεσμα	Ονομα	Αποτέλεσμα
of Agony	Major Continuous Damage	of Corruption	Major Poison Damage Range
of Baleful Woe	Minor Magic Damage	of Creeping Things	Monster Summoning
of Bitter Bitten	Fire Sheild	of Dancing Fate	Major Shock Damage
of Blight Medium	Damage	of Delight	Major Cure Health
of Blistering Fire	Major Fire Damage Range	of Despair	Major Continuous Damage
of Bonesear	Major Fire Damage	of Eagles Gleaning	Increased Magery x2, forbidden medium armor
of Bright Well	Spell Absorbation		
of Brittle Husk	Fireball	of Endless Woe	Major Continuous Damage
of Broad Force	Medium Shock Damage	of Expectant Wonder	Major Continuous Damage
of Chastening Fire	Minor Fire Damage Range	of Exposure	Minor Poison Damage
of Clensing Fire	Major Fire Damage Range	of Fate	Medium Continuous Damage
of Consuming Indwelling	Spell Absorbation	of Fawns Gleaning	Increased Magery x1, forbidden heavy armor
of Convulsion	Confusion		









Η οθόνη με την οποία ρυθμίζεις τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιείς.

υπάρχουν levels του χαρακτήρα!!!

Δεν τελειώσαμε όμως εδώ. Ισως για να δοθεί έμφαση στο action, δεν υπάρχει μέρος ή icon για να κάνεις healing. Η μόνη λύση είναι να εντοπίσεις πού υπάρχουν τα ειδικά spires. Τα spells είναι ελάχιστα.

ΜΟΝΟΜΑΧΙΕΣ

Οι μάχες δείχνουν να είναι το δυνατότερο σημείο του παιχνιδιού. Μάλιστα εκεί συναντάμε μια πολύ μεγάλη καινοτομία: Στη διάρκεια της μάχης μπορείς να μιλάς με τον αντίπαλό σου!!! Σε πάρα πολλές περιπτώσεις αυτό είναι δυνατό να αποδειχθεί ιδιαίτερα χρήσιμο, αφού έτσι θα τα βρεις μαζί του και θα γλιτώσεις από περιττά χτυπήματα. Γενικά, είναι καλό να έχεις έτοιμα για χρήση όπλα μακρινής βολής, π.χ. τόξο και βέλη ή επιθετικά spells. Ετσι, όταν δεις έναν εχθρό να πλησιάζει, ρίξε του όσα περισσότερα μπορείς. Ακόμη και αν αντέξει και σε προσεγγίσει για μία επιπλέον μονομαχία, θα είναι πολύ εξουθενωμένος και θα τον νικήσεις ιδιαίτερα εύκολα. Το πρώτο επίπεδο του παιχνιδιού είναι σχετικά εύκολο. Στη συνέχεια όμως τα πράγματα γίνονται πολύ δύσκολα, με αποκορύφωμα το φοβερό πέμπτο επίπεδο, που μοιάζει σχεδόν ανίκητο. Ακριβώς σε αυτό το επίπεδο δείχνει τις αδυναμίες του το νέο σύστημα της Bethesda. Αν οι χαρακτήρες μπορούσαν να ανεβαίνουν ανάλογα με την εμπειρία τους, τότε σίγουρα η εξέλιξη θα ήταν πολύ πιο ρεαλιστική.



Το Character Sheet.



Το σύστημα με το οποίο παίρνεις αντικείμενα που βρίσκεις στο Inventory σου.





Ενας fire Daedra.



Τέλος, εντυπωσιακή είναι η δράση όταν τα τέρατα παλεύουν και σκοτώνονται μεταξύ τους.

ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

LEVEL 1: Σκοπός σου είναι να βρεις τις βασικές πληροφορίες σχετικά με το τι συμβαίνει, να κλείσεις τις 5 anchors και να ανακαλύψεις τα 5 cogs, ώστε να ενεργοποιήσεις το Star Galley του επιπέδου.

LEVEL 2: Στο επίπεδο αυτό θα μάθεις ακόμη περισσότερα για ό,τι έχει συμβεί καθώς και για την πολιτική των Daedra. Πρέπει να βρεις το Meht entry sigil αλλά και το voidguide, για να συνεχίσεις.

LEVEL 2A: Στο συγκεκριμένο επίπεδο, που είναι συνέχεια του προηγούμενου, χρειάζεται να ανακαλύψεις το mace, 4 void guide pieces και μία Web entry sigil, προκειμένου να συνεχίσεις στο επόμενο.

LEVEL 3: Για να προχωρήσεις, πρέπει να βρεις τα Oht, Ahem, Hekem, και Yoodt entry sigils καθώς και τα 3 control rods.

LEVEL 4: Εδώ θα κάνεις μερικές ενδιαφέρουσες γνωριμίες. Απαιτείται να βρεις τα Nocturnals Jaciel και Deynira, τα Ekem, Jeb Quam entry sigils, να ενεργοποιήσεις 4 μοχλούς,



Το χωριό Trybador.

να ακουμπήσεις το χέρι, να βρεις το "Book of Wheels" και να εισαγάγεις το μυστικό κωδικό.

LEVEL 5: Υπάρχουν περίπου 250 τέρατα στο επίπεδο αυτό - και όλα θέλουν να σε σκοτώσουν. Για να πας στο επόμενο επίπεδο, πρέπει να ανακαλύψεις την Yehk entry sigil, 6 gatekeys, 6 κομμάτια από το saviors hide και το spear case. Δεν μπορείς να σκοτώσεις τον Herne, για αυτό μη χάσεις χρόνο μαζί του.

LEVEL 6: Σε αυτό θα πληροφορηθείς για τον Dagon και τον τρόπο να τον αντιμετωπίσεις. Για να φύγεις, πρέπει να βρεις τα Iya, Payem και

ΠΩΣ ΝΑ ΠΑΙΡΝΕΙΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επειδή το παιχνίδι τρέχει σε περιβάλλον DOS μέσα από τα Windows 95, δεν μπορείς να πάρεις εικόνες με τα κλασικά Utilities Snagit και HyperSanp-DX. Ας είναι όμως καλά η εταιρία, που πρόβλεψε κάτι και για αυτή την περίπτωση. Οποιαδήποτε στιγμή λοιπόν θελήσεις να τραβήξεις φωτογραφία (και υπάρχουν αρκετά εντυπωσιακά στιγμιότυπα), πάτα τα πλήκτρα "Ctrl" και "P". Αυτή η λειτουργία σώζει μία φωτογραφία με extensation .raw [π.χ. picd0001.raw] στο subdirectory PICS μέσα στο directory του παιχνιδιού.

Για να δεις τώρα τις εικόνες που έχεις τραβήξει, χρειάζεσαι ένα πρόγραμμα που να διαβάζει και να μετατρέπει το .raw format. Το κάνει το Adobe Photoshop, αλλά αυτό είναι επαγγελματικό και ποιος το έχει... Το καταλληλότερο είναι το γνωστό σχεδόν σε όλους μας Paint Shop Pro. Τρέχοντας λοιπόν το πρόγραμμα, κάνε τα εξής:

1. Μέσω του File menu, άνοιξε το .raw file που επιθυμείς, πηγαίνοντας στο PICS subdirectory του παιχνιδιού.
2. Eνα dialog box θα εμφανιστεί, ζητώντας πληροφορίες σχετικά με το πώς να επιδείξει το .raw αρχείο. Οι πληροφορίες που χρειάζεσαι να ξέρεις είναι οι ακόλουθες:
width: 640 [image width in pixels]
height: 480 [image width in pixels]
channels: 3 [three channel RGB]
interleaved: yes [RGB RGB RGB...]
header size: 0 [zero, none]
order: RGB
NOT flipped
3. Αφού βάλεις τις σωστές πληροφορίες, κάνε κλικ στο "Okay" και θα δεις την εικόνα σου.
4. Μην ξεχάσεις να κάνεις "Save As..." και να σώσεις τη φωτογραφία σε .gif ή .jpg.



Με full screen γραφικά.

Tayem entry sigils και τις 3 gatekeys.

LEVEL 7: Το τελευταίο επίπεδο, όπου θα αναμετρηθείς με τον φοβερό Dagon. Για να το τελειώσεις, θα χρειαστείς το Sword of Moon Reiver, το Savior's Hide και τα Lyr, Seht και Neht entry sigils.

POINT CHEAT

Διάλεξε να δημιουργήσεις μία νέα κλάση χαρακτήρα. Ονόμασέ τον όπως θέλεις και βάλε τους πόντους επίσης όπου θέλεις. Βεβαιώσου όμως ότι αγόρασες ΟΛΑ τα potions που μπορείς (κοστίζει 60 pts το καθένα). Αφού φτιάξεις το χαρακτήρα σου, σώσε τον. Αφού τον σώσεις, κάνε cancel και επέστρεψε στο menu, για να διαλέξεις την κλάση σου. Στη συνέχεια επέλεξε το χαρακτήρα που ετοίμασες λίγο πριν.

Πήγαινε στο Equipment menu και κατευθύνσου κάτω-κάτω στα αντικείμενά σου. Τα potions θα υπάρχουν εκεί, μπορείς μάλιστα να τα κάνεις deselect, κερδίζοντας έτσι +600 πόντους για καθένα από αυτά - καθαρό κέρδος 10:1! Συνολικά θα κερδίσεις περίπου 7.500 πόντους από αυτή τη διαδικασία.

Ξόδεψε τους πόντους όπως θέλεις, αλλά βεβαιώσου ότι από το Magic Items menu αγόρασες όλα τα potions που υπάρχουν εκεί, πάλι για 60 pts το καθένα. Τώρα κάνε save την κλάση σου και δώσε πάλι cancel.

Διάλεξε και πάλι τη νέα κλάση σου, πήγαινε στο Equipment menu και πούλησε ξανά όλα τα potions για



άλλους 7.500 pts. Αγόρασε πάλι από το Magic Items menu όλα τα potions - συνέχισε την ίδια διαδικασία μέχρι να πάρεις ό,τι ακριβώς θέλεις!!!

PC

ΤΟ PATCH ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το τελευταίο patch του παιχνιδιού που κυκλοφορεί είναι το batpat15.exe και κάνει update στην έκδοση 1.5. Φυσικά κάνει τα κλασικά, δηλαδή διορθώνει μια σειρά crashes που έχουν επισημανθεί σε διάφορες φάσεις του παιχνιδιού. Για αυτό εγκατάστησέ το οπωσδήποτε.

Αν έχεις πρόσβαση στο Internet μπορείς να κατεβάσεις το εν λόγω αρχείο από τα patches της Adventure Magic, στη διεύθυνση: http://www.compulink.gr/games/patches/.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85

75



Ένα action/RPG που θα ενθουσιάσει όσους αναζητούν πλούσια δράση. Περιέχει μερικά σημαντικά νέα στοιχεία, έχει ικανοποιητικό user interface, αλλά αρκετές μάχες του είναι εξαιρετικά δύσκολες, πολλές φορές μάλιστα οδηγούν στην απόγνωση.

ΕΠΕΜΒΑΣΗ ΣΤΑ SAVES ΜΕ ΤΟ 1.3 PATCH

Προτού ξεκινήσεις να πειράξεις τα αρχεία σου, αντίγραψέ τα σε ένα ασφαλές directory, για κάθε ενδεχόμενο. Τα savegames στο Battlespire είναι "οργανωμένα" σε SAVE(X) subdirectories, όπου X είναι ένας αριθμός από το 0 ως το 9. Save0 είναι το πρώτο savegame, Save1 είναι το δεύτερο κ.λπ. Βρες λοιπόν ακριβώς ποιο savegame είναι αυτό που θέλεις να "πειράξεις".

Χρησιμοποιώντας ένα hex editor, πρέπει να κάνεις edit 2 αρχεία: τα SAVEVARS.DAT και SAVETREE.DAT. Και τα δύο θα βρίσκονται στο SAVE(X) dir, πρόσεξε όμως καλά μην πειράξεις τα αρχεία IMAGE.RAW και SAVENAME.DAT. Άνοιξε κάθε αρχείο και πήγαινε στα offsets (DEC) που ακολουθούν. Σε κάθε offset δώσε την HEX αξία που θέλεις να έχεις στα στατιστικά σου: 0=00h και 99=63h, αυτές είναι οι minimum και maximum αξίες για αυτές τις θέσεις. Σιγουρέψου ότι έχεις αλλάξει και τις 4 θέσεις (2 στο SAVEVARS.DAT και 2 στο SAVETREE.DAT) για κάθε attribute.

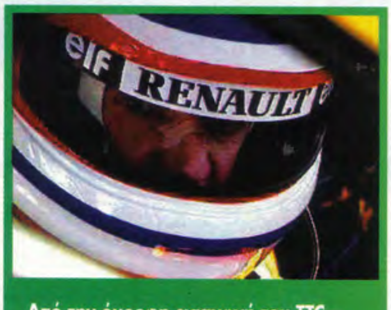
Είναι απαραίτητο να βάλεις πρώτα το patch που αναβαθμίζει την έκδοση σε 1.3 και μετά να πειράξεις τα savegames. Οι θέσεις που ακολουθούν είναι παρμένες ακριβώς από την έκδοση 1.3, έτσι δεν είναι σίγουρο ότι θα λειτουργήσουν με μεγαλύτερη έκδοση.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Τα offsets είναι σε DEC!

SAVEVARS.DAT		SAVETREE.DAT	
ATTR	OFFSETS	ATTR	OFFSETS
STR	32, 64	STR	101, 133
INT	36, 68	INT	105, 137
WIL	40, 72	WIL	109, 141
AGI	44, 76	AGI	113, 145
END	48, 80	END	117, 149
PER	52, 84	PER	121, 153
SPD	56, 88	SPD	125, 157
LCK	60, 92	LCK	129, 161

TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Οι εξομοιωτές οδήγησης είναι ίσως η μοναδική κατηγορία παιχνιδιών που έμεινε "ανέγγιχτη" στο χρόνο, όσον αφορά στο gameplay. Από το σχεδόν... αρχαίο Wec Lemans στον CPC 6128 μέχρι και το επαναστατικό Need For Speed στα PCs μας, το θέμα ήταν απλό: Γκάζι μέχρι θανάτου, προσοχή στις στροφές και τερματίστε πρώτοι. Τα κύρια επιπλέον χαρακτηριστικά που ενσωματώθηκαν με το πέρασμα του χρόνου ήταν εντυπωσιακά γραφικά και digitized ηχητικά εφέ. Αρκετά από τα σύγχρονα παιχνίδια του είδους παρουσίασαν -εκτός των άλλων- και αυξημένη δόση ρεαλισμού με σκοπό να δελεάσουν τον παίκτη ακόμα περισσότερο. Το Toca Touring Car κάνει ένα βήμα μπροστά, προσφέροντας στον επίδοξο virtual οδηγό το "real thing". Αληθινοί οδηγοί, πραγματικές πίστες και σχολιασμός από εκφωνητή σε ένα πλήρως ρεαλιστικό περιβάλλον οδήγησης καθιστούν το Touring Car σοβαρό υποψήφιο για τον driving τίτλο της χρονιάς.



Από την όμορφη εισαγωγή του TTC.

του Σωτήρη "WR Laguna" Μπέλλου

Αφού οι εταιρίες software εξάντλησαν κάθε άλλο θεσμό σχετικό με τους αγώνες ταχύτητας, ήρθε και η σειρά του Touring Car πρωταθλήματος. Τον προηγούμενο μήνα παρουσιάσαμε το Sega Touring Car, έναν τίτλο με πολύ καλά γραφικά και εντυπωσιακή ταχύτητα, που όμως "νοσούσε" στον τομέα του ρεαλισμού, ίσως διότι είχε περισσότερο arcade χαρακτήρα, κάτι που δεν συμβαίνει με τίποτε στο Toca. Από την πρώτη κιόλας στιγμή διαφαίνεται ο ρεαλισμός που χαρακτηρίζει όλο το παιχνίδι. Κάθε οδηγός με τον οποίο θα συναγωνιστείτε είναι πραγματικός, ενώ όλες οι πίστες στις οποίες θα τρέξετε έχουν κατασκευαστεί βάσει των αντίστοιχων πραγματικών του βρετανικού Touring Car πρωταθλήματος. Βέβαια, για εμάς τους Έλληνες αυτά μάλλον θα περάσουν απαρατήρητα (εκτός αν είστε φανατικός του είδους), αλλά, οπωσδήποτε, είναι θετικό να γνωρίζει κάποιος ότι έχει γίνει μια τέτοια προσπάθεια.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΤΑΧΥΤΗΤΑ (3DFX ΤΟ... ΕΓΚΩΜΙΟ)

Τι έγινε με εκείνη την 3D κάρτα που θέλατε, την αγοράσατε, επιτέλους; Αν ναι, τότε μπορείτε να απολαύσετε μερικά από τα πιο ρεαλιστικά γραφικά σε racing game. Αν όχι, τότε τα γραφικά που θα παρουσιαστούν στην οθόνη σας είναι μεν αρκετά καλά, αλλά τρέχουν σε μέτρια ταχύτητα. Εντάξει, δεν είπαμε ότι το Touring Car "σέρνεται" με μια απλή SVGA, όμως θα είστε αναγκασμένοι να υποστείτε τους γνωστούς, οδυνηρούς συμβιβασμούς σε επίπεδο Detail και Resolution οθόνης για να δείτε τις απαραίτητες υψηλές ταχύτητες. Ο ιδανικός συνδυασμός συνίσταται από medium ανάλυση οθόνης και medium detail level και μάλιστα σε ένα πανίσχυρο μηχάνημα (200 MMX)! Το συμπέρασμα που προκύπτει είναι ότι, αν δεν έχετε κάποιον 3D επιταχυντή ή στην αντίθετη περίπτωση έναν υπολογιστικό "κολοσσό", το Toca δεν παρουσιάζει κάτι το εξαιρετικό στα γραφικά και την ταχύτητα. Φτωχό background σκηνικό, πολλές φορές κινείται "σπαστά", ενώ συχνά κατά τις επιταχύνσεις δεν γίνεται πιστευτό ότι το αυτοκίνητό σας "πατά" τις ταχύτητες που αναγράφονται στο κοντέρ. Μοναδικό άμεμπτο σημείο είναι η άψογη σχεδίαση των αυτοκινήτων. Σε γενικές γραμμές, όμως, σε SVGA το Toca δεν προσφέρει τα γραφικά που θα κάνουν τη διαφορά στο χώρο των driving sims, τη στιγμή





Επ, τι έγινε, παιδιά; Πέρασα να πω ένα γεια!

μάλιστα που ο βασικός ανταγωνιστής του (Sega TC) είναι πιο γρήγορος και με πολύ ανώτερα -SVGA πάντα- γραφικά.

Αν όμως είστε ευτυχής κάτοχος μιας 3D κάρτας, θα δείτε το TTC να σας προσφέρει πανέμορφα γραφικά σε "αληθινές" ταχύτητες. Τα γραφικά των αυτοκινήτων είναι έξοχα, χρωματισμένα στην εντέλεια, θυμίζουν δε έντονα τα πραγματικά μοντέλα. Παίξτε το παιχνίδι σε 3Dfx και δείτε τα μοντέλα των αυτοκινήτων του και στην πραγματικότητα. Η διαφορά είναι ελάχιστη. Το ίδιο ισχύει και για την ταχύτητα, που θα σας βάλει στη θέση του οδηγού πάρα πολλές φορές. Η δουλειά που έχει γίνει στα γραφικά και το animation είναι πολύ προσεγμένη, προσφέροντας ορισμένα εντυπωσιακά στιγμιότυπα όπως το ίχνος που αφήνουν τα ελαστικά πάνω στην άσφαλτο και η σκόνη που σηκώνεται καθώς η χρήση των φρένων προκαλεί τις σχετικές τριβές.

Μια σημαντική παράλειψη σε αυτόν τον τομέα και στο παιχνίδι γενικότερα είναι αυτή των replays. Δεν υπάρχει τέτοια επιλογή, κάτι που είναι απογοητευτικό και σας στερεί τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε ξανά τις εντυπωσιακές στιγμές (τρακαρίσματα, συγκρούσεις) που προσφέρονται εν αφθονία.

Τα backgrounds είναι όμορφα σχεδιασμένα και παρουσιάζουν τις αυθεντικές διαδρομές του βρετανικού πρωταθλήματος. Εδώ είναι ίσως και το μόνο σημείο που το Toca Touring Car δεν αγγίζει την τελειότητα αναφορικά με τα γραφικά. Σίγουρα, έχοντας δει τα περισσότερα driving παιχνίδια, θα έχετε εστιάσει την προσοχή σας στα "γεμάτα" backgrounds. Βουνά, βράχια, γέφυρες και γκρεμοί αποτελούν "must" για τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας. Στο Toca (τουλάχιστον στις αρχικές διαδρομές) το όλο σκηνικό είναι λιτό. Υπάρχει καλοσχεδιασμένη βλάστηση και άλλες τέτοιες προσθήκες (δέντρα, γέφυρες, αεροπλάνα) που όμως είναι σε μικρές ποσότητες και σχετικά μακριά από το κέντρο δράσης του παιχνιδιού. Οπως μπορείτε εύστοχα να αντιτείνετε, κάτι τέτοιο πιθανώς να συμβαίνει επειδή οι πίστες είναι πιστά αντίγραφα των αντίστοιχων πραγματικών. Ελάτε τώρα! Δεν νομίζουμε πως ολόκληρη Codemasters θα είχε ιδιαίτερο πρόβλημα να τοποθετήσει ένα ή δύο χιονισμένα βουνά ή και κανένα ποτάμι στο σκηνικό ώστε να κάνει το παιχνίδι περισσότερο ελκυστικό. Η συνολική όμως εικόνα των 3Dfx γραφικών του Toca είναι ρεαλιστική, παρουσιάζοντας στην εντέλεια το κλίμα ενός τόσο δημοφιλούς πρωταθλήματος όπως το Touring Car.



Οι αντίπαλοι οδηγοί δεν θα σας αφήσουν να προσπεράσετε εύκολα.

GAMEPLAY

Το Touring Car έχει τις ακόλουθες επιλογές: Championship με υπο-επιλογές full και short, Single Race, Time Trial και Linkup Game. Στο Championship μπορείτε να αγωνιστείτε σε ένα πλήρες Rac British TC πρωτάθλημα μέσω 24 αγώνων (12 meetings), σε 9 διαφορετικές πίστες. Υπό την επίβλεψη ενός ιδιότυπου point system, σκοπός σας κάθε φορά είναι να συγκεντρώσετε τους απαραίτητους 20 πόντους ώστε να προκριθείτε στην επόμενη φάση - τρέχετε δύο φορές την πίστα σε κάθε meeting. Το point system λειτουργεί ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνετε (π.χ. ο πρώτος σε μια διαδρομή κερδίζει 15 πόντους, ο δεύτερος 12 κ.ο.κ.). Το πρωτότυπο είναι πως, εκτός από την πρόσθεση πόντων, το point system είναι υπεύθυνο και για την εφαρμογή ποινών (point penalties). Για παράδειγμα, αν το παι-



Ενα Volvo "χώνεται" στη στροφή.

ΕΤΑΙΡΙΑ

CODEMASTERS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Windows 95, 16MB RAM, 4x CD-ROM, 14MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό, Pentium 133MHz με 3D accelerator, Pentium 166MHz χωρίς 3D κάρτα και με κάρτα VGA 320x240 με 16-bit χρώμα

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μας διέθεσε το Games Club, Β. Ολγας 54, Ανω Γλυφάδα, τηλ.: 9611670, ενώ αντιπρόσωπος είναι η CD-Media.



Ενα κόκκινο Vectra πηγαίνει "καρότσα" το Laguna σας.



Μία κρυφή πίστα. Θα τα καταφέρετε, άραγε; Πάντως, το εικονιζόμενο Ford μάλλον απέτυχε...



Το αυτοκίνητό σας θα βρεθεί συχνά σε αυτήν τη θέση...



Ενα Volvo "βρυχάται" προσπαθώντας να ανακτήσει τον έλεγχο.

χνίδι "διαπιστώσει" ότι τρακάρατε εσκεμμένα έναν αντίπαλο οδηγό, θα σας προειδοποιήσει για επικίνδυνη οδήγηση. Συνεχίστε το ίδιο... βιολί (ξέρω, ξέρω, θέλατε μόνο να προσπεράσετε) και θα σας αφαιρεθούν πολύτιμοι πόντοι ενώ, αν το παρακάνετε (έκτη προειδοποίηση), ο αγώνας -για εσάς- θα τελειώσει άδοξα (disqualification). Στο τέλος της σαιζόν ο οδηγός με τους περισσότερους πόντους στο ενεργητικό του θα είναι ο πρωταθλητής.

Το Single Race αποτελεί την καλύτερη επιλογή για να ξεκινήσετε το παιχνίδι. Εδώ μπορείτε να προπονηθείτε στις διαθέσιμες πίστες και να μάθετε τα υπέρ και τα κατά κάθε αυτοκινήτου. Οι πίστες στις οποίες μπορείτε να εξασκηθείτε είναι αρχικά δύο. Προχωρώντας όμως στο Championship θα μπορείτε να επιλέξετε και τις υπόλοιπες, ανάλογα με το πού έχετε φτάσει. Το παραπάνω στοιχείο καθιστά το παιχνίδι ακόμα πιο δύσκολο. Οπως γνωρίζετε, η γνώση κάθε πίστας είναι αυτή που κατά ένα μεγάλο ποσοστό θα σας οδηγήσει στη νίκη. Κάθε φορά λοιπόν που θέλετε να τρέξετε δοκιμαστικά σε μία από τις Championship διαδρομές, θα πρέπει να ξεκινήσετε και καινούριο πρωτάθλημα. Αφήστε που δύσκολα θα περάσετε στην επόμενη φάση, οπότε το πράγμα έπειτα από λίγο καιρό καταντά κουραστικό. Καλός ο παράγοντας έκπληξη που εμπεριέχουν οι άγνωστες πίστες, ανεβάζει την πρόκληση σε ένα παιχνίδι, αλλά η Codemasters μάλλον το παράκανε. Θα πρέπει δηλαδή -με το έτσι θέλω- να εξασκούμαστε ώρες ολόκληρες στις ίδιες πίστες μέχρι να δούμε κάτι το διαφορετικό;

Μπορείτε ακόμα να αγωνιστείτε ενάντια σε φίλο/φίλους σας μέσα από τα εντυπωσιακά split και quarter screen modes (υποστηρίζονται μέχρι και τέσσερις παίκτες ταυτόχρονα). Το Time Trial είναι εξίσου καλό για προπόνηση, αφού αντιμετωπίζετε μόνο το

ΟΙ ΟΜΑΔΕΣ ΤΟΥ TOCA



WILLIAMS RENAULT: Οι Alain Menu και Jason Plato οδηγούν από ένα 16-βάλβιδο Laguna. Ισως το καλύτερο αυτοκίνητο του παιχνιδιού. Σας το συνιστάμε.



HONDA: Από ένα Accord οδηγούν οι James Thompson και Gabriele Tarquini.

AUDI: 296 ίπποι στα Audi A4 είναι στη διάθεση των Frank Biela και John Bintcliffe. Το A4 είναι το μοναδικό αυτοκίνητο



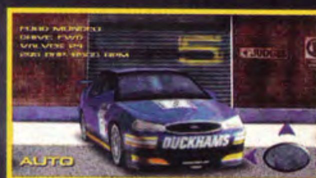
που δεν είναι εμπροσθοκίνητο (κίνηση 4x4).



VAUXHALL: Επίσης δυνατό (295 ίπποι). Δύο Vectra είναι στη διάθεση των Derek Warwick και John Cleland.



VOLVO: 300 άλογα και 20 βαλβίδες υπό τις διαταγές σας! Αν δεν το επιλέξετε, από ένα S40 θα οδηγήσουν οι Rickard Rydell και Kelvin Burt.



FORD: Τα 24-βάλβιδα Mondeo οδηγούν οι Paul Radisich και Will Hoy.



NISSAN: Τα Primera οδηγούν οι David Leslie και Anthony Reid. Οχι κάτι το συγκλονιστικό στις επιταχύνσεις αλλά σταθερότερα σε σχέση με τα περισσότερα μοντέλα.



PEUGEOT: Από ένα 300 ίππων 406 οδηγούν οι Tim Harvey και Patrick Watts.



PC MASTER: Το περιοδικό μας εκπροσωπείται επάξια (...) στη διοργάνωση από αυτό το τανκ!!! "Θα φέρουμε το βαρύτιμο τρόπαιο στα γραφεία του περιοδικού" δηλώνουν με μια φωνή οι J. Patrikos και V. Kratsas που βρίσκονται πίσω από το τιμόνι και τα... όπλα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	90
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	95

90



Ενα ρεαλιστικό racing game που θα προκαλέσει σε οριακό βαθμό την επιδεξιότητά σας στην οδήγηση.

χρόνο και το τυπικό ghost car (εμφανίζεται μόλις κάνετε best lap χρόνο). Στην Linkup επιλογή, τέλος, διατίθενται όλα τα είδη συνδέσεων: IPX, modem, Inernet και cable. Χρησιμότατες επιλογές διότι, όπως θα διαβάσετε παρακάτω, το παιχνίδι είναι αρκετά δύσκολο, κάτι που σημαίνει ότι σύντομα θα καταφύγετε στο καθιερωμένο, διασκεδαστικό "διπλό"!

ΗΧΟΣ

Το Touring Car Championship όπως "ακούγεται" από μία κοινή Sound-Blaster 16 είναι τουλάχιστον πειστικό. Ο θόρυβος της μηχανής καθώς φιλτράρεται από τα ειδικά μονωτικά των αυτοκινήτων είναι απίστευτος και παραπέμπει μόνο στον αυθεντικό. Εξοχα τα "ουρλιαχτά" των μηχανικών θηρίων και τα εφέ που συνοδεύουν τα ελαστικά, ενώ όμορφα beat κομμάτια βοηθούν στην επίτευξη ακόμα μεγαλύτερων ταχυτήτων. Πριν και έπειτα από κάθε αγώνα, ο επίσημος speaker του πρωταθλήματος (μόνο στην επιλογή Championship) σχολιάζει τις επιδόσεις σας - στην αρχή θα σας εκνευρίσει με τις... κακίες του. Ας μας συγχωρήσει ο συμπαθής κύριος Tiff Needell (ο σχολιαστής - είδατε τι μαθαίνετε διαβάζοντας "PCM";) αλλά το επίπεδο του σχολιασμού του, στο παιχνίδι τουλάχιστον, είναι μέτριο. Ηχητικά, αυτό που θα σας μείνει είναι τα καταπληκτικά digitized εφέ και τίποτε άλλο. Αλλωστε η ποιότητά τους είναι αυτή που βελτιώνει τον driving χαρακτήρα ενός τίτλου. Στο Toca, το γκάζι δεν θα μπορούσε να ακουστεί καλύτερα...

TOP FINISH

Επειτα από καιρό ένα driving simulation που δικαιολογεί απόλυτα τον τίτλο του. Το Toca εξομοιώνει άριστα την πραγματική οδήγηση, δίνοντάς σας συχνά την εντύπωση ότι είστε μέσα σε ένα από τα οκτώ διαθέσιμα αυτοκίνητα (μπορεί να ακούγεται τυπικό αλλά είναι πέρα για πέρα αληθινό). Φοβερός ρεαλισμός αλλά και μεγάλη δυσκολία. Αν, πάντως, ψάχνετε την ευκαιρία να "τεστάρετε" τις ικανότητές σας στο τιμόνι, τότε το Toca είναι ένα παιχνίδι ειδικά για εσάς. Αν θέλετε ένα παιχνίδι με εντυπωσιακά γραφικά και playable multiplayer (το ένας εναντίον ενός είναι τέλειο), το Toca πάλι θα σας ικανοποιήσει. Ο αυξημένος βαθμός δυσκολίας του στο single player σε συνδυασμό με την -σχεδόν απαραίτητη- ύπαρξη 3Dfx κάρτας για να το χαρείτε αποτελούν τους μοναδικούς ενδοιασμούς μας. Αξίζει τον κόπο να το δείτε. PC

ΚΑΜΕΡΕΣ ΚΑΙ... CAMERAS

Το Toca Touring Car προσφέρει απεικόνιση της δράσης μέσα από πέντε διαφορετικές κάμερες:



Η κλασική οπτική πίσω από το αυτοκίνητο.



Παρόμοια οπτική αλλά λίγο πιο πίσω.



Κάμερα πάνω στο καπό.



Κάμερα από τη θέση του οδηγού (χωρίς τον Αρη Σταθάκη πάντως).



Rear camera. Χρήσιμη για να βλέπετε τι γίνεται πίσω σας.



Ενα 406 μιμείται άψογα τον... Νουρέγιεφ.



Προσέξτε τα ίχνη από τα ελαστικά στην άσφαλτο.

THE TONE REBELLION

Σε έναν κόσμο γεμάτο μαγεία και μυστηριώδεις δυνάμεις, δύο πολιτισμοί μάχονται για την επιβίωση. Η ονειροφαντασία συναντά τη στρατηγική πραγματικού χρόνου σε ένα παιχνίδι που προσπαθεί να αποδεσμευτεί από τα κλισέ και τις επαναλήψεις της κατηγορίας.

του Γιάννη Βογιατζή
lost@otenet.gr



Floaters πάνω από την πηγή που τους δίνει ενέργεια και ζωή.

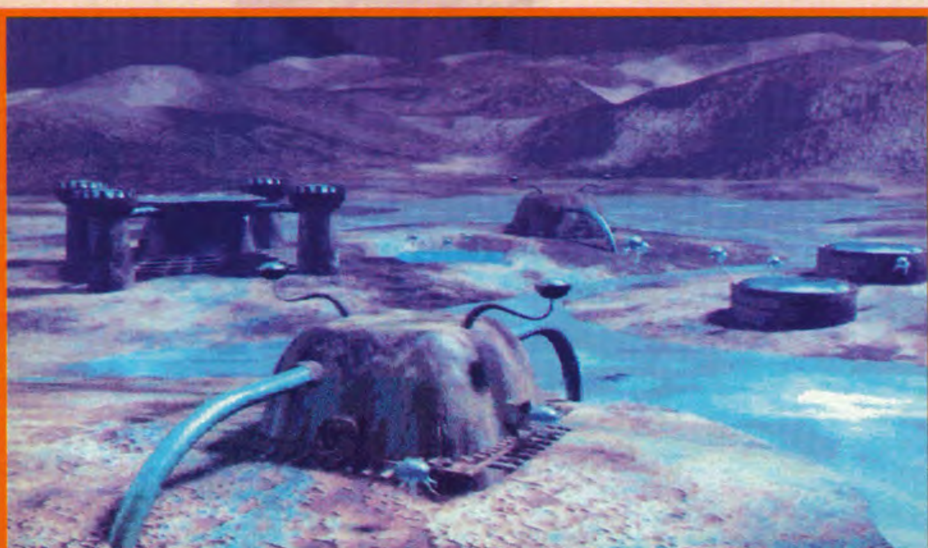
Μέσα στον κυκεώνα των τίτλων στρατηγικής πραγματικού χρόνου, είναι εξαιρετικά δύσκολο για ένα παιχνίδι να ξεχωρίσει και να διεκδικήσει με αξιώσεις μια θέση στα Top Ten. Η κατηγορία αυτή θα μπορούσε ήδη να χαρακτηριστεί κορεσμένη, χρειάζεται δε κάτι ολότελα νέο και επαναστατικό για να γίνει ένα παιχνίδι "hit". Ο αδυσώπητος πόλεμος μεταξύ ειδών ή φυλών και ο ανταγωνισμός για την εκμετάλλευση των φυσικών πόρων αποτελούν αναγκαία συστατικά για ένα παιχνίδι της κατηγορίας που θα ήθελε να κερδίσει έδαφος. Η πρόταση, όμως, της The Logic Factory διαφέρει σημαντικά από τα καθιερωμένα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **ΚΑΤΩΤΕΡΟ** | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ

THE NEW ONES

Στα βάθη του χρόνου υπήρχε κάπου στο απέραντο διάστημα ένας ονειρικός κόσμος, ονόματι Island World, ο οποίος (όπως μαρτυρεί και το όνομά του) βρισκόταν μοιρασμένος πάνω σε διάφορα νησιά. Εκεί ζούσαν για χιλιάδες χρόνια πλάσματα που δεν γνώριζαν τη δύναμη της βαρύτητας, κάτι που τους έδωσε το όνομα Floaters. Τα πλάσματα αυτά δεν διέθεταν ούτε μνήμη ούτε ιστορία, αλλά είχαν δημιουργήσει έναν πολιτισμό που ακολουθούσε τους φυσικούς κύκλους του Island World. Κανείς δεν ξέρει ή δεν μπορεί να θυμηθεί πότε γεννήθηκε ο πρώτος New One από τους Floaters, ωστόσο αυτό το διαφορετικό είδος Floater με τον καιρό έφτασε να έχει ίσο πληθυσμό με τους παλαιούς. Οι New Ones είχαν την ίδια δύναμη με τους Floaters, αλλά παράλληλα διέθεταν διάφορα ξεχωριστά ταλέντα, τα οποία τους επέτρεψαν να δημιουργήσουν συσκευές και μηχανές ιδιαίτερης δύναμης.

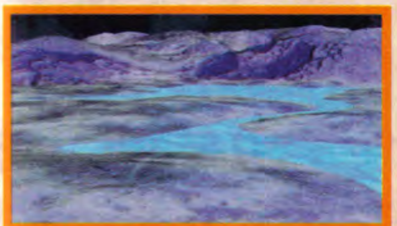
Για πολλούς αιώνες οι Floaters ζούσαν ειρηνικά και ήρεμα με τους New Ones ως λαοί με κοινό πολιτισμό. Ομως τα δύο είδη ένιωθαν περισσότερο άνετα και ασφαλή με τους ομοίους τους, με αποτέλεσμα οι δύο κουλτούρες να απομακρυνθούν η μία από την άλλη με την πάροδο του χρόνου. Τότε (και επειδή "ό,τι αρχίζει ωραία τελειώνει με πόνο") ήρθε η σύγκρουση για την επικράτηση στον Island World. Επειτα από μια επική μάχη, οι Floaters κατόρθωσαν να νικήσουν τους New Ones με τη βοήθεια των μαγικών δυνάμεων του Island World και να τους εξορίσουν από τον κόσμο, θάβοντάς τους στα έγκατα του εδάφους. Οι New Ones, όμως, δεν πέθαναν, αλλά ζούσαν κάτω από την επιφάνεια του πλανήτη και ετοίμαζαν την επιστροφή τους, έχοντας πια το φρικτό όνομα Leviathan.



Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να αναλάβετε μία εκ των τεσσάρων φυλών των Floaters και, ξεκινώντας από το νησί καταγωγής, να την οδηγήσετε στην πληθυσμιακή και τεχνολογική



Κάνοντας κλικ στο πάνω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το menu που περιέχει τις επιλογές Save, Load, Pause, Exit και τις μπάρες για τη ρύθμιση της έντασης του ήχου και της μουσικής.



Δείγμα από την καταπληκτική εισαγωγή.



Εχοντας φτιάξει έναν spell tower και τον πρώτο "μάγο" σας, είστε έτοιμοι να εξαπολύσετε τις μαγικές δυνάμεις σας εναντίον του Leviathan.



Οι Stormers μπορούν να επιτεθούν από απόσταση με μεγάλη δύναμη και αποτελεσματικότητα. Εδώ καταφέρονται εναντίον των εχθρικών Spores.

ανάπτυξη, στην εξερεύνηση όλων των υπόλοιπων νησιών που απαρτίζουν τον Island World και στην ανακάλυψη του κρησφύγετου των Leviathan, όπου θα δώσετε και τον "υπέρ πάντων αγώνα" για να διασώσετε τη φυλή σας και να καταδικάσετε τους φοβερούς εχθρούς σας στον αφανισμό. Σε αυτήν την προσπάθεια πρέπει να βρείτε τα ειδικά artifacts (δηλαδή τα μαγεμένα αντικείμενα), τα οποία θα σας βοηθήσουν να "ενεργοποιήσετε" τις ειδικές περιοχές κάθε νησιού και να αποκτήσετε τα διάφορα glyphs, που περιέχουν μεγαλειώδεις μαγικές δυνάμεις, οι οποίες είναι απαραίτητες για να νικήσετε τους Leviathan στη φωλιά τους. Υπάρχουν δεκατέσσερα glyphs σε αντίστοιχα νησιά του κόσμου, ενώ στο δέκατο πέμπτο βρίσκεται η "φωλιά" των Leviathan, όπου θα διεξαχθεί η τελική μάχη.

TONE FLOW, Η ΜΑΓΕΙΑ

Οπως θα καταλάβατε, το Tone Rebellion κινείται σε έναν κόσμο γεμάτο μαγεία και εξωκοσμικά φαινόμενα. Ολες οι συσκευές και οι μονάδες κινούνται και κατασκευάζονται από το μαγικό στοιχείο που διέπει όλο το παιχνίδι και ονομάζεται Tone Flow. Το στοιχείο αυτό βρίσκεται σε μικρές λίμνες και μπορείτε να το εκμεταλλευτείτε με διάφορους μηχανισμούς, οι οποίοι το μετατρέπουν σε κατάλληλους κρυστάλλους για να χτίσετε και να λειτουργήσετε μονάδες επιθετικές ή μαγείας. Υπάρχουν τρεις τύποι Tone, οι οποίοι κατασκευάζονται από ειδικές μονάδες που εκμεταλλεύονται την ενέργεια των λιμνών και χρησιμοποιούνται για ανάλογες εργασίες. Το Structure Tone χρησιμοποιείται για την κατασκευή νέων κτιρίων, το Tone Crystal για τη λειτουργία των Dojo, τα οποία είναι κτίρια εκπαίδευσης του πληθυσμού σας για στρατιώτες και απαιτούν σημαντικά ποσά ενέργειας, ενώ το Magic Tone απαιτείται από τα κτίρια που αναλαμβάνουν την εκπαίδευση των Floaters στα μυστικά της μαγείας. Είναι φανερό ότι ένας ολόκληρος κόσμος μαγείας με ειδικά χαρακτηριστικά και ιδιότητες για κάθε φυλή "χτίζεται" γύρω από το μύθο του Island World. Ετσι, το παιχνίδι δεν δομείται σε διαδοχικές αποστολές ή σενάρια, αλλά ουσιαστικά διαθέτει τέσσερα σενάρια (όσα και οι φυλές), τα οποία πρέπει να φτάσετε μέχρι το τέλος.

Το χτίσιμο νέων μονάδων δεν μπορεί να γίνει οπουδήποτε, αλλά μόνο πάνω σε Tone Nodes (κυκλικά σημεία όπου το έδαφος αναβλύζει Tone και βρίσκονται κοντά στις λίμνες). Αυτό, όμως, δεν σημαί-

ΕΤΑΙΡΙΑ
THE LOGIC FACTORY/VIRGIN
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, CD-ROM 4x, SVGA Direct Draw, Direct Sound, 30 MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο, mouse, W95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536



Πίσω από την Tone Pool μπορείτε να διακρίνετε την κατασκευή μιας μονάδας με τη συσσώρευση των απαιτούμενων Structure Tones πάνω σε ένα Node.



Το νησί απ' όπου ξεκινούν οι Cepheans. Κυριαρχεί το χρώμα της θάλασσας για να θυμίζει την καταγωγή τους.

νει ότι δεν μπορείτε να χτίσετε και αλλού χρησιμοποιώντας τις κατάλληλες μονάδες που διανέμουν την ενέργεια και στο υπόλοιπο νησί, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα να εξερευνήσετε και τα "σκοτεινά" μέρη, αφού οι Floaters δεν μπορούν να τα αποκαλύψουν. Μόνο χτίζοντας διάφορες τέτοιες μονάδες μπορείτε να "ανοίξετε" ολόκληρο το νησί, αλλά και να χτίσετε μακριά από τις λίμνες. Οι τελευταίες



Το τρομερό κτίριο των Leviathan είναι έτοιμο να παραδοθεί στην επίθεση των Stormers. Η σχεδίαση των μονάδων είναι εντυπωσιακή.

υπάρχουν σε αφθονία πάνω σε κάθε νησί, αλλά πρέπει να τις "ελευθερώνετε" από τους Leviathan που τις χρησιμοποιούν (καταστρέφοντας τα κτίριά τους), αλλά και να προσέχετε να μη μολυνθούν από αυτούς. Κάθε λίμνη προσθέτει ενέργεια σε ολόκληρη τη φυλή, με την οποία είναι δυνατό να λειτουργούν οι μονάδες, αλλά και να γεννιούνται νέοι Floaters από το πλεόνασμα αυτής της ενέργειας. Αυτό είναι από τα πιο σημαντικά στοιχεία του παιχνιδιού. Κάθε νέος Floater που γεννιέται είναι εργάτης, ασχολείται με το χτίσιμο νέων μονάδων (δηλαδή, μεταφέρει τους Structure Tones), με την παροχή supplies σε μονάδες που χρειάζονται ενέργεια για τη λειτουργία τους και μεταφέρει τα artifacts που ανακαλύπτετε. Οταν θα χτίσετε πολεμικές μονάδες, κάποιοι από τους εργάτες θα "εκπαιδευτούν" για να γίνουν πολεμιστές (στην αρχή μόνο τρεις για κάθε μονάδα), κάτι που σημαίνει ότι θα μειωθεί το ποσοστό των εργατών στον πληθυσμό. Εξάλλου το ίδιο θα συμβεί όταν θα μπορέσετε να χτίσετε και μονάδες για τη "δημιουργία" Spell Floaters.

Οταν θα μπορέσετε να επικρατήσετε σε κάποιο νησί (δηλαδή, να το "καθαρίσετε" από τους Leviathan και τις μονάδες τους), θα επεκταθείτε και σε άλλα "ανοίγοντας" τις μαγικές γέφυρες. Για να το κάνετε αυτό πρέπει να βρείτε αφ' ενός μια γέφυρα και αφ' ετέρου το μαγικό κλειδί που θα σας επιτρέψει να συνδεθείτε με το κοντινότερο νησί. Το Tone Rebellion δεν έχει γραμμική εξέλιξη, αφού μπορείτε να συνδεθείτε με τα διάφορα νησιά με όποια σειρά θέλετε, να έχετε ανοίξει ταυτόχρονα δύο μέτωπα και γενικά να ελέγξετε μόνοι σας την τακτική που θέλετε να ακολουθήσετε. Εκείνο που πρέπει να κάνετε είναι να στείλετε κάποιους στρατιώτες στο άλλο νησί και να εγκαταστήσετε μια βάση, χτίζοντας μονάδες και ακολουθώντας ίδια διαδικασία. Το γεγονός αυ-



Το interface του παιχνιδιού δεν παρουσιάζει προβλήματα, αρκεί να εξοικειωθείτε λίγο μαζί του.

τό, βέβαια, ενώ αρχικά είναι πολύ εντυπωσιακό και ενδιαφέρον, αφού διαφέρει σημαντικά από τα παραπλήσια παιχνίδια, εντούτοις στην πορεία ίσως γίνει κουραστικό, καθώς η επανάληψη της ίδιας διαδικασίας για τα δεκατέσσερα νησιά μπορεί να επιδράσει αρνητικά. Το στοιχείο, όμως, των μαγικών αντικειμένων που πρέπει να βρείτε αλλά και να χρησιμοποιήσετε στα διάφορα νησιά εμπλουτίζει τη δράση και προσδίδει ένα ξεχωριστό ενδιαφέρον στο παιχνίδι.

ART TONE

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι πράγματι ενδιαφέροντα. Η δράση απεικονίζεται με τρισδιάστατο τρόπο (όπως συνηθίζεται πια) και οι Floaters κινούνται με άνεση στο χώρο. Κάθε νησί διαθέτει τον δικό του κόσμο και τα δικά του χρώματα, δίνοντας με πολύ εύστοχο τρόπο τον εξώκοσμο και ονειρικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

ΟΙ ΦΥΛΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ




Cepheans, The Mystics. Εχοντας παγιδευτεί από τα κύματα της Cephean Sea, οι Floaters έπεσαν σε νάρκη για πολλούς αιώνες στα βάθη αυτής της θάλασσας. Το στοιχείο Etheral τους ελευθέρωσε δίνοντάς τους την ευκαιρία να γεννηθούν ως Cepheans, πλάσματα που έχουν πολύ μεγάλη διαίσθηση του καλού και του κακού που βρίσκονται μέσα σε κάθε πλάσμα ή κατασκευή. Για τους Cepheans ο κόσμος είναι ένα όνειρο που σχηματοποιείται από το άτομο που το συλλαμβάνει.




Dyla, The Life Givers. Κατά τη διάρκεια της μεγάλης σύγκρουσης με τους New Ones, κάποιοι Dyla βρήκαν καταφύγιο στο Pangir, το μεγαλύτερο δάσος του κόσμου τους, όπου βρήκαν ένα μέρος τόσο ζωτικό ώστε οι Leviathan δεν μπόρεσαν να το μολύνουν. Ακολουθώντας μονάχα το νόμο της φύσης, οι Dyla γνωρίζουν τα σημάδια της ζωής, αφού η μόνη πραγματικότητα είναι ο ιστός των νοημάτων που εκπέμπει η ζωή σε όλες τις μορφές της. Ανάμεσά τους, οι Summoners έχουν την ικανότητα να τοποθετούν άλλα πλάσματα υπό τις εντολές τους, ακόμη κι αν βρίσκονται πολύ μακριά.




Zygons, The Seekers. Προέρχονται από θαρραλέους εξερευνητές, οι οποίοι επέζησαν από την αναγέννηση των Crystal Caves. Ασχολούνται κυρίως με τη μαγεία και την αλχημεία, αλλά και με την επιστημονική έρευνα. Πιστεύουν ότι μπορούν να κατανοήσουν και να ελέγξουν τον κόσμο και τις δυνάμεις του με την έρευνα και την προσπάθεια. Ανάμεσά τους ζουν τα μέλη της Clan of Sol, τα οποία έχουν σκοπό της ζωής τους να αποκαλύψουν τα μυστικά των Leviathan και να τους νικήσουν.




Tarks, The Protectors. Στα βάθη του χρόνου, στο νησί Tarzus (ίσως το ομορφότερο απ' όλα) διασώθηκαν κάποιοι Floaters, οι οποίοι πήραν το όνομα Tarks. Η φυλή αυτή αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα με την αφή και την όραση και έχει μεγάλη πίστη στην ύλη. Γι' αυτόν το λόγο οι Tarks είναι γενναίοι και ηρωικοί πολεμιστές, ίσως οι πιο επικίνδυνοι στον Κόσμο των Νησιών. Η Brotherhood of the Tentacle είναι η ελπίδα των Tarks στον αγώνα κατά των Leviathan, αφού απαρτίζεται από τους καλύτερους πολεμιστές.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	95
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	84

85



Η The Logic Factory δημιουργεί ένα παιχνίδι που διαφέρει σημαντικά από τα υπόλοιπα real-time strategy. Θα μπορούσε να αποτελέσει σημαντικό διεκδικητή του "θρόνου", αν δεν "έπασχε" στο gameplay.

Αλλες φορές δημιουργείται έντονα κλειστοφοβική ατμόσφαιρα, ενώ σε άλλες στιγμές θα νομίσετε ότι βρίσκεστε πάνω στον Αρη ή την Αφροδίτη. Τα κτίρια είναι πολύ όμορφα, σχεδιασμένα με λεπτομέρεια (αν και θα μπορούσαν να είναι μεγαλύτερα) και καλαισθησία και δίνουν τον μαγικό τόνο που κυριαρχεί στο Tone Rebellion. Οι Floaters είναι σχεδιασμένοι όμορφα με ξεκάθαρες διαφορές από φυλή σε φυλή και από είδος σε είδος για να μην έχετε προβλήματα, ενώ η κίνησή τους είναι ομαλότατη. Οι Leviathan και τα κτίριά τους αποπνέουν συνεχώς την έννοια του κακού και του διαβολικού, με σκοτεινά χρώματα και αποτρόπαια σχέδια. Εκείνο που λείπει τελείως από το παιχνίδι είναι οι cut-through scenes και τα videos.

Η ηχητική επένδυση του Tone Rebellion δεν υστερεί καθόλου, καθώς η μουσική είναι εκπληκτική και θυμίζει έντονα μεσαιωνικά χορωδιακά τραγούδια που παραπέμπουν σε άλλες εποχές. Είναι σίγουρα από τις καλύτερες που έχω ακούσει σε παιχνίδι του είδους και αν διέθετε περισσότερη ποικιλία θα άγγιζε το άριστα. Αντίθετα, δεν περιέχεται καθόλου speech, κάτι που βέβαια δεν μπορεί σε καμία περίπτωση να χαλάσει τη γενικότερη εικόνα όσον αφορά στον ήχο.

END TONE

Το παιχνίδι δεν είναι καθόλου κακό και οι καινοτομίες που εισάγει είναι σημαντικές και πολύ ενδιαφέρουσες. Κανείς δεν θα μπορούσε να πει ότι είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου σαν όλα τα άλλα. Αντίθετα, η μυθολογία των Floaters, το πολύ βασικό στοιχείο της μαγείας που διέπει όλο το παιχνίδι και τη συμπεριφορά της φυλής σας, οι τέσσερις διαφορετικές φυλές, τα πέντε επίπεδα δυσκολίας, καθώς και η μεταβλητή έκταση του παιχνιδιού μπορούν να προσφέρουν πολλές ώρες διασκέδασης. Οσον αφορά στο multiplayer gaming, το Tone Rebellion προσφέρει τη δυνατότητα για παιχνίδι μέσω modem, IPX, Internet και σειριακή σύνδεση. PC



Το πανέμορφο νησί Tarzus, όπου κατοικεί η φυλή των Tarks. Ισως το ομορφότερο νησί του παιχνιδιού.

ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Tone Pool: Είναι η "καρδιά" του πολιτισμού σας και η πηγή του Tone. Γεννά καινούριους Floaters και παρέχει το υλικό για τις διάφορες κατασκευές σας. Οσο περισσότερες λίμνες κάνετε δικές σας τόσο περισσότεροι Floaters γεννιούνται. Προσέξτε να μη μολυνθούν από τους Leviathan και κυρίως από τα Spores, μικρά κύματα από φυσαλίδες που περιφέρονται στο χώρο.



Tone Node: Βρίσκονται γύρω από τις λίμνες και παρέχουν τη δυνατότητα να χτίσετε μονάδες πάνω τους. Μόνο πάνω σε Nodes μπορείτε να χτίσετε. Κάνετε κλικ πάνω σε ένα Node και στο κάτω μέρος της οθόνης θα εμφανιστούν οι διαθέσιμες μονάδες για χτίσιμο.



Tone Spreader: Είναι τα "μάτια" της φυλής σας. Αυτή η μονάδα διανέμει το Tone σε μέση απόσταση, με αποτέλεσμα να δημιουργεί νέες θέσεις για χτίσιμο καινούριων μονάδων ή μετακίνηση των παλαιών, αλλά και επεκτείνει την ορατή έκταση του νησιού στο οποίο βρίσκεται. Χτίζοντας τέτοιες μονάδες "εξερευνάτε" όλο το νησί.



Tone Solidifier: Μετατρέπει τη ροή του Tone από τη λίμνη σε Structure Tone, κατάλληλο για χτίσιμο μονάδων. Πολύ χρήσιμο να υπάρχει κοντά στο Node που θέλετε να χτίσετε για να τελειώσει γρήγορα η δουλειά καθώς οι workers δεν θα χρειάζεται να κάνουν μακρινές αποστάσεις μεταφέροντας την απαραίτητη ενέργεια.



Tone Crystal Grower: Κατασκευάζει κρυστάλλους από καθαρό Tone, οι οποίοι είναι απαραίτητοι για τη λειτουργία των Dojos και των spell towers. Καλό είναι να βρίσκεται σχετικά κοντά στις μονάδες που χρειάζονται κρυστάλλους.



Magic Tone Creator: Αυτή η μονάδα είναι άκρως απαραίτητη, φτάνει να έχετε κατασκευάσει spell towers που έχουν ανάγκη το μαγικό Tone που παράγει. Οι spell towers θα γίνουν προσβάσιμοι όταν έχετε προχωρήσει στο παιχνίδι, γι' αυτό μη βιαστείτε να κατασκευάσετε τέτοιου είδους μονάδες (θα είναι άσκοπη σπατάλη χρόνου και ενέργειας).



Bridge: Η μαγική γέφυρα που ενώνει το νησί στο οποίο βρίσκεστε με κάποιο άλλο. Για να την ανοίξετε, πρέπει να βρείτε το μαγικό κλειδί και να δώσετε εντολή σε έναν worker να το μαζέψει.

Golden Gate

Με φόντο τη χιλιοταλαιπωρημένη πόλη του Σαν Φρανσίσκο, παίρνεις μέρος σε ένα μοναδικό κυνήγι θησαυρού. Στην αρχή όλα φαντάζουν απλά και εύκολα. Καθώς όμως θα ξεδιπλώνεις τις πτυχές μιας φοβερής σύγκρουσης, θα διαπιστώσεις ότι, τελικά, μπορεί το θήραμα να είσαι εσύ... "Watch your back" όπως σε προειδοποίησαν...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Όταν ο Βαγγέλης (γνωστός και ως "υπνοβάτης της ημέρας") μου έφερε το παιχνίδι για παρουσίαση, δεν του έδωσα ιδιαίτερη σημασία καθώς δεν είχα ακούσει τίποτα σχετικά με αυτό, οπότε πήγε στην άκρη και περίμενε τη σειρά του. Οταν ήρθε η ώρα του, το φόρτωσα ανόρεχτα. Επειτα από λίγο όμως πολλά πράγματα άλλαξαν...



Από τα χαρακτηριστικά τοπία του παιχνιδιού.



Ο τίτλος του παιχνιδιού.

ΕΤΑΙΡΙΑ
IX ENTERTAINMENT/PANASONIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
486 DX2 στα 66MHz, 16MB RAM, Windows 95, 2x CD-ROM drive, 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 1MB στον σκληρό
ΔΙΑΘΕΣΗ
Vertigo, Μπόταση 6, τηλ.: 3824536

Σημειώστε ότι το παιχνίδι για να τρέξει χρειάζεται οπωσδήποτε την έκδοση 2.1.2 του QuickTime της Apple.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία εξελίσσεται στο σύγχρονο Σαν Φρανσίσκο. Ξεκινώντας το παιχνίδι, "σκοντάφτεις" πάνω σε έναν παράξενο τύπο, ο οποίος αναζητά έναν θησαυρό που μένει κρυμμένος περισσότερα από 200 χρόνια...

Η ιστορία μας ξεκινά από πολύ παλιά και αρκετές πλευρές της έχουν πια χαθεί οριστικά με το πέρασμα του χρόνου. Πριν από πάρα πολλά χρόνια ο βασιλιάς του Caledon εγκατέλειψε το θρόνο του και ήρθε ως τις ακτές του Νέου Κόσμου προσπαθώντας να σώσει έναν πολύτιμο οικογενειακό θησαυρό και να αποτρέψει το γεγονός να πέσει σε λανθασμένα χέρια ένα φοβερό και διαβολικό τέρας που είναι φυλακισμένο σε ένα ιδιόμορφο κουτί.



Χρόνια αργότερα, η κόρη του βασιλιά αναζητώντας τον πατέρα της θα έρθει στις ακτές του Σαν Φρανσίσκο. Μέσα στη μεγάλη χαρά από αυτήν την οικογενειακή επανένωση, το τρομερό τέρας χτυπά με έναν φοβερό τρόπο. Η πριγκίπισσα χάνει κάτι μοναδικό γι' αυτήν.

Δεκαετίες περνούν και ο πυρετός του χρυσού φέρνει χιλιάδες αποίκους στη νέα πόλη. Την περίοδο του εμφύλιου πολέμου ένα μικρό μυστικό του πολύτιμου θησαυρού αποκαλύπτεται από μία παράξενη αδελφότητα. Στην αρχή του 20ού αιώνα ένα μικρό αγόρι βρίσκει μέρος του φοβερού μυστικού, με αποτέλεσμα ο πατέρας του να κυριευτεί από απληστία αναζητώντας



Πρόσεξε και κατάγραψε τις θέσεις των τελειών.

τον θαμμένο θησαυρό. Είναι τότε που το φυλακισμένο τέρας απλώνει ξανά τη φοβερή κατάρα του πάνω από την πόλη, με αποτέλεσμα τον τραγικό θάνατο πολλών.

Αργότερα, στα χρόνια του φασισμού, ένα νεαρός γιατρός ακούει το παραλήρημα ενός άρρωστου για έναν κρυμμένο θησαυρό και για το τέρας που υπάρχει μέσα σε αυτόν. Και αυτός όμως θα έχει πολύ σύντομα τραγική κατάληξη...

Η ιστορία περνά σε σένα καθώς βρίσκεσαι μπροστά σε ένα βικτοριανό σπίτι στο 2800 της Broadway...



Ο χάρτης του νησιού Angel.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Golden Gate είναι ένα μείγμα επεξεργασμένων photo-realistic τοποθεσιών και video sequences. Καταρχήν, μερικά videos είναι τόσο pixel-ωτά που είναι επιεικώς απαράδεκτα για τα standards της εποχής μας και όχι μόνο. Προξενεί όμως εντύπωση το γεγονός ότι άλλα είναι από αρκετά ως πολύ καλά. Οι background τοποθεσίες σε μερικά μέρη είναι πολύ καλές, σε άλλα όμως παρά την επεξεργασία τους αποδεικνύονται εξαιρετικά φτωχές στην εμφάνιση. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι απαιτεί 16 bit χρώματα για να τρέξει.



Ο χάρτης του παιχνιδιού μέσω του οποίου μπορείς να κινείσαι.

Η μουσική είναι το πιο δυνατό σημείο του τίτλου. Περιέχει αρκετά (τουλάχιστον 21) βασικά μουσικά background κομμάτια, από τα καλύτερα που έχω ακούσει ποτέ σε adventure game. Πρόκειται για εξαιρετική μουσική, που προσωπικά πιστεύω ότι θα κερδίσει όλους όσοι την ακούσουν. Είναι κρίμα που τα κομμάτια αυτά δεν είναι καταγραμμένα ως audio tracks, έτσι ώστε να μπορέσει κάποιος να τα "πάρει" και να τα κρατήσει. Οι ηθοποιοί είναι επιεικώς απαράδεκτοι, το παίξιμό τους δεν συναντάται ούτε στις λεγόμενες B-movies.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη του υπολογιστή στην ανάλυση 640x480. Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της εμφανίζεται η Menu Bar. Αυτή περιέχει τα New, Load, Save, Sound, Transitions, Jukebox και Quit. Με το New ξεκινάς ένα νέο παιχνίδι, με τα Load/Save κάνεις τις αντίστοιχες λειτουργίες. Σημειωτέον ότι το παιχνίδι χρησιμοποιεί τη save μέθοδο των Windows. Μπορείς να σώσεις όσα θέλεις και να δώσεις όσο μεγάλο όνομα επιθυμείς, αλλά αν σε ενδιαφέρει να βλέπεις τα saves σου με τη σειρά, τότε πρέπει στην αρχή κάθε λέξης να προσθέτεις το X_, όπου X οι αριθμοί 00,01 κ.λπ. Με το Sound ρυθμίζεις όλες τις επιλογές που αφορούν στον ήχο (ένταση, background μουσική, ηχητικά εφέ κ.λπ). Από το Transitions ρυθμίζεις την ταχύτητα του scrolling και την ταχύτητα και το είδος του zoom. Με το Jukebox



Εδώ πρέπει να ορίσεις τις τέσσερις θέσεις των τελειών όπως τις είδαμε σε προηγούμενη φωτογραφία.



Βρίσκοντας το χαμένο ημερολόγιο.

ενεργοποιείς μία ειδική οθόνη που περιέχει τις εικόνες 21 από τις πιο βασικές τοποθεσίες του παιχνιδιού. Διαλέγοντας μία απ' αυτές, αυτόματα ακούς τη μουσική που παίζεται σε εκείνες τις τοποθεσίες. Πρόκειται για μία εξαιρετική επιλογή, μια και μπορείς να ακούς ξεχωριστά τη φοβερή μουσική που περιέχει το παιχνίδι. Τέλος, η χρήση του Quit είναι προφανής...

Πηγαίνοντας τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης εμφανίζεται το



Ετσι πρέπει να φτιάξεις το όνομα και την ημερομηνία.



Αν σε κυριεύσει το τέρας, πρέπει να έρθεις εδώ στην ιεραποστολή για να εξαγνιστείς και να τελειώσουν οι παραισθήσεις.

inventory. Βρίσκοντας ένα αντικείμενο που μπορείς να πάρεις, κάνεις κλικ επάνω του και αυτό μεταφέρεται αυτόματα στον κέρσορα του mouse. Τώρα οδηγείς τον κέρσορα στο κάτω μέρος της οθόνης, ανοίγοντας έτσι το inventory σου, και κάνοντας κλικ σε μία από τις άδειες θέσεις το αφήνεις εκεί. Αν πρόκειται για κάποιο χαρτί ή βιβλίο, για κάτι που μπορεί να διαβαστεί τέλος πάντων, τότε πρέπει πρώτα να το βάλεις στο inventory σου και μετά να το δεις/διαβάσεις. Το πρώτο αντικείμενο στο inventory σου θα είναι πάντοτε ο χάρτης της περιοχής.



Το κιβώτιο με το τέρας. Πρόσεξε το inventory σου.

ΤΟ PATCH ΤΟΥ GOLDEN GATE

Το παιχνίδι παρουσιάζει αρκετά προβλήματα που αφορούν σε "κολλήματα" και αρκετά crashes. Είναι μαθηματικά βέβαιο ότι θα σου τύχει κάτι ανάλογο. Στην Adventure Magic (http://www.compulink.games/patches) θα βρεις το patch του παιχνιδιού. Κατέβασε (download) το αρχείο gg3.exe (219579 bytes), τρέξ' το και αυτό αποσυμπιεζόμενο δημιουργεί το goldenga.exe (538112 bytes). Τώρα απλώς κάνε το copy στο directory του Golden Gate και τρέξ' το για να ξεκινήσεις το παιχνίδι.

Το συγκεκριμένο patch διορθώνει τα περισσότερα από τα προαναφερόμενα προβλήματα...

Κάνοντας κλικ σε αυτόν έχεις μία κοντινή όψη του. Επιπλέον, αν έχεις επισκεφθεί κάποια από τις τοποθεσίες που αναγράφονται στο χάρτη έστω μία φορά, αυτές ενεργοποιούνται και μπορείς πλέον να τις επισκέπτεσαι μέσω του χάρτη.

Η κίνηση μπορεί να πραγματοποιείται είτε με τα arrow πλήκτρα είτε μέσω των ειδικών μορφών που παίρνει ο κέρσορας του παιχνιδιού. Ο βασικός κέρσορας είναι ένας κύκλος με τέσσερις μικρές προεξοχές στα τεταρτημόρια του κύκλου, τα οποία αντιστοιχούν στα τέσσερα βασικά σημεία του ορίζοντα (N, E, S, W). Αν η περιοχή γύρω από κάποια από τις προεξοχές αυτές είναι ενεργοποιημένη/κίτρινη και κάνεις κλικ το πλήκτρο του mouse (οι προεξοχές αυτές καθαυτές παραμένουν πάντοτε πράσινες), τότε θα κινηθείς στην αντίστοιχη κατεύθυνση. Σε αυτό το σημείο χρειάζεται προσοχή στο πού θα τοποθετήσεις τον κέρσορα. Μερικές έξοδοι/κατευθύνσεις ενεργοποιούνται μόνο όταν ο κέρσορας τοποθετηθεί στο κατάλληλο σημείο. Συνήθως, μία στροφή αριστερά ή δεξιά αντιστοιχεί σε μία περιστροφή 90 μοιρών. Αν όμως μία από τις προεξοχές αυτές εμφανίζει μία μικρή κλίση, αυτό σημαίνει ότι κάνοντας κλικ στην κατεύθυνση αυτή θα πραγματοποιήσεις μία περιστροφή 180 μοιρών. Προσοχή, καθώς σε συγκεκριμένες τοποθεσίες εμφανίζονται οι ειδικοί κέρσορες που αντιστοιχούν στα UP ή DOWN.



Βρίσκοντας το χάρτη του θησαυρού.

Οταν ο κέρσορας δείχνει ένα θαυμαστικό μέσα στον κύκλο, τότε πρέπει να ψάξεις προσεκτικά όλη την οθόνη



Βλέποντας ένα από τα video sequences.

μέχρι ο κέρσορας να πάρει μία από τις μορφές Zoom In/Out, Action και Up ή Down. O Zoom In κέρσορας είναι ένα κύκλος με τις τέσσερις προεξοχές να δείχνουν προς τα μέσα. Φυσικά το Zoom Out δείχνει το αντίθετο.

Ο Action κέρσορας θα δείχνει όλο τον κύκλο μαζί με τα τέσσερα ειδικά σημεία του κίτρινα. Τότε, κάνοντας κλικ στο σημείο αυτό, θα έχεις μία επιθυμητή δράση, παραδείγματος χάριν θα πάρεις κάποιο σημείωμα κ.λπ.

Τέλος, λίγα λόγια για τα δύο manuals του παιχνιδιού. Είναι πάρα πολύ καλά, εξηγούν τα πάντα διεξοδικά και, ειδικά αυτό που περιέχει πληροφορίες για το background σεναριακό υλικό του παιχνιδιού, είναι από τα καλύτερα που έχω δει. Διάβασέ το προσεκτικά γιατί περιέχει πολύτιμες πληροφορίες.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Δυστυχώς η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού δεν πείθει. Προσωπικά πιο πολύ απ' όλα με ενόχλησε το γεγονός ότι κινείσαι σε μία σύγχρονη πόλη που είναι τελείως άδεια. Δεν πρόκειται για



Η επιλογή από την οποία μπορείς να ακούς τα εκπληκτικά soundtracks.



Μπροστά από το ναό του Βούδα.



Ετσι πρέπει να ρυθμίσεις τα σύμβολα για να πάρεις το μοχλό-σκήπτρο.



Η περίφημη γέφυρα του Σαν Φρανσίσκο.



Αυτή είναι θάλασσα για να ηρεμείς ...

το Myst που περιγράφει έναν φανταστικό κόσμο και έτσι μπορεί να είναι τελείως άδειος. Εδώ κινείσαι σε μία σύγχρονη μεγαλούπολη και δεν βλέπεις ούτε μία ψυχή, ακόμη και όταν παίρνεις το φέρι για να πας στο νησί Angel.

Η δράση του περιέχει μερικά εξαιρετικά στοιχεία. Η ιστορία, που το site του παιχνιδιού ισχυρίζεται ότι βασίζεται σε πραγματικούς μύθους, παρουσιάζει ενδιαφέρον. Τα σημεία όπου βλέπεις τα ειδικά videos είναι πολύ καλά. Στις οθόνες αυτές, στην πάνω δεξιά γωνία, θα υπάρχει ένα ειδικό στεφάνι, όπου κάνοντας κλικ θα ξαναδείς το σχετικό video. Επίσης, όταν είσαι σε μία τέτοια τοποθεσία και είτε είναι ακόμη νωρίς είτε δεν κοιτάς στη σωστή κατεύθυνση, ακούς έναν χαρακτηριστικό ήχο που σε προειδοποιεί ότι κάτι συμβαίνει εδώ. Προσωπικά μου άρεσε πολύ η αλλαγή των χρωμάτων των οθονών όταν βρίσκεσαι υπό την επιρροή του τέρατος. Τα χρώματα θα αποκατασταθούν μόνο όταν εξαγνιστείς στο ιερό νερό.

Δυστυχώς το Golden Gate περιέχει ελάχιστους γρίφους. Η κυρίως δράση εξαντλείται στο να γυρίζεις σε όλες τις τοποθεσίες και να συλλέγεις όσον το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες για την ιστορία που σε απασχολεί. Πολλά μέρη ή μερικοί γρίφοι δεν θα ανοίξουν μέχρι να δεις τα σχετικά videos ή να μάθεις τις σχετικές πληροφορίες.

Μέχρι αυτό το σημείο δεν θα είχα πολλές αντιρρήσεις για το παιχνίδι, παρά τα όποια προβλήματα παρουσιάζει. Συγκεκριμένα, λίγο προτού το τελειώσω, είχα πει στον Βαγγέλη ότι τελικά αξίζει. Μέχρι που είδα το φινάλε του. Ειλικρινά δεν θυμάμαι πιο απογοητευτικό φινάλε τα δύο τελευταία χρόνια. Ενα τέλος ξεκάρφωτο, το οποίο δεν δένει με ό,τι έχεις ζήσει μέχρι εκείνη τη στιγμή.

Σε ό,τι αφορά τους γρίφους, θα σταθώ μόνο σε έναν. Σε ένα σημείο θα δεις μία πλάκα με τέσσερις γωνίες, οι οποίες περιέχουν τελείες σε συγκεκριμένη σειρά. Κατάγραψε προσεκτικά τις θέσεις των τελειών. Αργότερα θα βρεις τη θεάγοργόνα από το ναυάγιο και θα πρέπει να βάλεις τέσσερις φορές τις τελείες στη σωστή σειρά τους αρχίζοντας από το πάνω αριστερό σχήμα και καταλήγοντας στο κάτω δεξιά. Κάθε φορά που ολοκληρώνεις ένα σχήμα και κάνεις κλικ στο πάνω μέρος θα ακούς τον ήχο ενός φλάουτου. Αν βάλεις σωστά όλα τα σχήματα, τότε θα μπορέσεις να πάρεις τα πετράδια από τα μάτια του γλυπτού.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	50
ΣΕΝΑΡΙΟ	70

50



Ενα μέτριο adventure, το πιο δυνατό σημείο του οποίου είναι η απίθανη μουσική που περιέχει. Η δράση του, αν και με αξιόλογες ιδέες, δεν παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας προχώρησε μπροστά δύο φορές. Στρίψε αριστερά, πήγαινε μπροστά, στρίψε δεξιά, πήγαινε μπροστά και στρίψε αριστερά. Μπροστά σου είναι ένα γράμμα. Κάνε κλικ σε αυτό και βάλε το στο inventory σου. Τώρα κάνε κλικ στο γράμμα αυτό στο inventory σου. Διάβασέ το όλο πολύ προσεκτικά. Οταν τελειώσεις στρίψε δύο φορές δεξιά. Πήγαινε μπροστά και στρίψε αριστερά. Πρόσεξε ότι εδώ ακούς τον χαρακτηριστικό ήχο που αναφέραμε πιο πάνω. Πρόσεξε επίσης ότι ο κέρσορας είναι ολοκίτρινος, χρώμα που αντιστοιχεί στο ACTION. Κάνε κλικ τον κέρσορα Action στη σκάλα και θα δεις ένα μικρό animation. Τώρα στρίψε δύο φορές αριστερά και πήγαινε τρεις φορές μπροστά, έξω από το σπίτι, στο δρόμο. Εδώ στρίψε δεξιά. Η συνέχεια επί της οθόνης...

PC

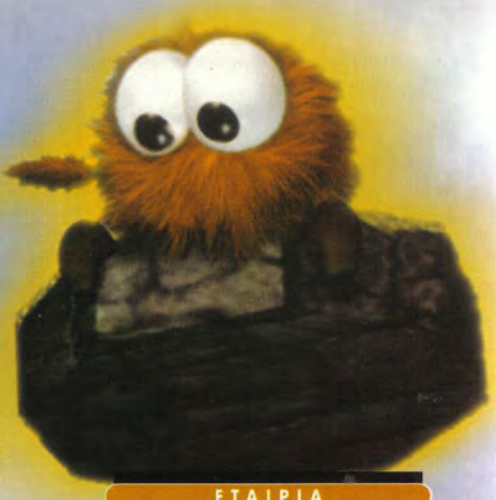


Ανοίγοντας το χρηματοκιβώτιο του πλοίου.



Ισως ο πιο δύσκολος γρίφος του παχνιδιού. Να κάνεις το μουσικό κουτί να ανοίξει. Ποτέ δεν τα πήγα καλά με τους μουσικούς γρίφους.

Croc
LEGEND OF THE GOBBOS



ΕΤΑΙΡΙΑ
FOX INTERACTIVE/ ARGONAUT SOFTWARE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90, 16MB RAM, 2x CD-ROM, Windows 95
3D ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ
3Dfx Rush (Alliance/Hercules), 3Dfx voodoo compatibles (Monster/ Orchid/Righteous), ATI Rage II/ Rage II+, Matrox Mystique, S3 Virge/DX/GX/GX2
ΔΙΑΘΕΣΗ
Πλαίσιο, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

Τα παιχνίδια τρίτου προσώπου έχουν διαδοθεί αρκετά, ειδικά μετά την επιτυχία που γνώρισαν το Tomb Raider και το MDK. Το Croc θα σας θυμίσει αρκετά ένα παιχνίδι που προέρχεται από το χώρο των console games, και συγκεκριμένα από το Nintendo 64, το Mario 64.

του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / **ΑΝΩΤΕΡΟ** / ΑΝΩΤΑΤΟ

Τα Gobbos είναι ένας ειρηνικός λαός από χνουδωτά και πανέξυπνα (χμμμ!) πλασματάκια, που ζουν ευτυχισμένα και ήσυχα στην κοιλάδα τους για περισσότερα από 200 χρόνια. Μια μέρα, ο βασιλιάς των Gobbos, Rufus, ανακάλυψε ένα μικρό καλάθι που επέπλεε στον ποταμό και μέσα σε αυτό έναν κροκόδειλο-μωρό. Στην αρχή πίστεψαν πως ο μικρός κροκόδειλος συμμετείχε στο "Ετήσιο Ράλι με Κροκοδείλους Σε Καλάθια" και άρχισαν να βάζουν στοιχήματα. Αφού όμως θυμήθηκαν πως κάτι τέτοιο δεν υπήρχε (!) και αφού έπειτα από μερικές ώρες αναμονής δεν εμφανίστηκαν άλλα καλάθια με κροκοδείλους στο ποτάμι, τον πήραν μαζί τους. Ολόκληρη η φυλή τον δέχτηκε, τον ονόμασε Croc και τον μεγάλωσε σαν ένα Gobbo. Τα Gobbos τον είχαν σώσει. Τώρα έφθασε η στιγμή να τους το ανταποδώσει με τη βοήθεια του φίλου του Beany the Bird. Οι κακοί Dantitis, με αρχηγό τον Βαρόνο Dante, έχουν φυλακίσει τα Gobbos σε τέσσερα νησιά. Οι μύθοι βέβαια αναφέρουν και ένα μυστηριώδες πέμπτο νησί, το οποίο όμως ποτέ κανένα Gobbo δεν έχει δει. Αυτή είναι με λίγα λόγια η υπόθεση του Croc, η οποία δεν διεκδικεί δάφνες για την πρωτοτυπία της. Ωστόσο έχει αποδοθεί με όμορφο τρόπο και με πολύ χιούμορ στο ελληνικό manual του παιχνιδιού. Άλλωστε, σε ένα platform η υπόθεση έχει πολύ μικρότερη σημασία στο gameplay από ό,τι, για παράδειγμα, σε ένα adventure.

GAMEPLAY

Εγκαθιστώντας το παιχνίδι και αφού κάνετε τις απαραίτητες ρυθμίσεις για το 3D hardware που ενδεχομένως διαθέτετε (προτείνεται ανεπιφύλακτα), μπαίνετε στην κεντρική οθόνη επιλογών. Αμέσως το παιχνίδι δείχνει το χαρακτήρα του, αφού πίσω από τις επιλογές αρχίζουν να εμφανίζονται τρισδιάστατες σκηνές, κινώντας έτσι το ενδιαφέρον σας να το ξεκινήσετε.

Ξεκινώντας, βρίσκεστε στο πρώτο νησί. Το πρώτο που θα προσέξετε είναι η προοπτική τρίτου προσώπου, δηλαδή πίσω από την πλάτη του ήρωα περίπου όπως στο Tomb Raider. Ο μι-



Οι ακροβατικές ικανότητες του Croc τον βγάζουν συχνά από κακοτοπιές.



Κυνηγώντας ένα κιβώτιο που έτρεχε σαν τρελό.



Ο κακός βαρόνος μεταμορφώνει μια άκακη πασχαλίτσα...



Απολαμβάνοντας τη θέα.



...σε δεινό πυγμάχο.



Αλλο ένα δείγμα καταπληκτικού φωτισμού. Μία fireball παραλίγο να με πετύχει μέσα στο νερό.

κρούλης Croc κινείται με ταχύτητα και άνεση στο τρισδιάστατο περιβάλλον, περπατά, τρέχει, πηδά, σκαρφαλώνει, κολυμπά και κατατροπώνει τους εχθρούς του πηδώντας πάνω τους ή χτυπώντας τους με την ουρά του με όμορφο animation. Ο χειρισμός του επίσης είναι πολύ ακριβής, όσο επιτρέπει βέβαια ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί την εν λόγω προοπτική απεικόνισης. Ενα εξαιρετικό χαρακτηριστικό είναι η κίνηση της κάμερας του παρατηρητή. Εδώ η απεικόνιση γίνεται με πάρα πολύ έξυπνο τρόπο και πολύ σπάνια θα εμποδίσει τον παίκτη να έχει τον έλεγχο της δράσης που εξελίσσεται στην οθόνη του.

Ο χώρος παιχνιδιού αποτελείται από τέσσερα νησιά. Σε κάθε νησί υπάρχουν έξι επίπεδα, δύο bosses, που κάποτε ήταν άκακα ζωάκια και τώρα έχουν μεταμορφωθεί από τη μαγεία του κακού βαρόνου, ένας ανά τρία επίπεδα, καθώς και δύο μυστικά επίπεδα. Για να αποκτήσετε πρόσβαση σε ένα μυστικό επίπεδο, θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στον τρόπο με τον οποίο ολοκληρώνετε καθένα από τα κανονικά επίπεδα του νησιού. Σε κάθε επίπεδο υπάρχουν φυλακισμένοι 6 μικροί Gobbos. Αν καταφέρετε να βρείτε και να ελευθερώσετε 6 Gobbos και στα τρία επίπεδα πριν από ένα boss και κατόπιν νικήσετε και το boss, αποκτάτε πρόσβαση σε ένα μυστικό επίπεδο. Στο τέλος του επιπέδου αυτού, αν φυσικά καταφέρετε να το ολοκληρώσετε, θα βρείτε ένα κομμάτι του μαγικού puzzle. Αποκτώντας οκτώ κομμάτια (2 σε κάθε νησί επί 4 νησιά) ένα πέμπτο μυστικό νησί θα ανοίξει για εσάς. Αρκετά μεγάλη, αλλά παράλληλα ενδιαφέρουσα, διαδικασία που θα δώσει επιπλέον challenges σε όλους εσάς που θεωρείτε τους εαυτούς σας μεγάλους platform gamers. Τα bosses του παιχνιδιού συνήθως χρειάζονται ιδιαίτερους τρόπους προκειμένου να εξουδετερωθούν, εκτός του κλασικού της άμεσης επίθεσης.

ΗΘΗ ΚΑΙ ΕΘΙΜΑ

Οι Gobbos έχουν μερικά περίεργα έθιμα. Ετσι, στην αρχή κάθε χρόνου ανακοινώνεται ποιο θα είναι το σκεύος κουζίνας της χρονιάς (η ιστορία ξεκινά κατά τη διάρκεια της Χρονιάς της Κουτάλας). Υστερα όλοι οι Gobbos βάζουν για όλη τη χρονιά το συγκεκριμένο σκεύος μέσα στο παντελόνι τους για καλή τύχη! Οι Gobbos έπαιρναν το έθιμο πολύ σοβαρά, αν και μερικοί το αμφισβήτησαν τη Χρονιά του Ηλεκτρονικού Ανοιχτηριού Κονσερβών.

ΤΑ ΠΕΝΤΕ ΝΗΣΙΑ ΠΟΥ ΘΑ ΣΥΝΑΝΤΗΣΕΤΕ



Το πρώτο νησί είναι γεμάτο λάβα.



Το δεύτερο νησί, αντίθετα, θα σας κάνει να... τουρτουρίζετε!



Το τρίτο νησί θα σας μεταφέρει σε μιά έρημο, γεμάτη κάκτους και καυτή λάσπη.



Το τέταρτο νησί είναι ένα τεράστιο κάστρο με dungeons, πολεμίστρες και τον ίδιο τον βαρόνο Dante να σας περιμένει στην κορυφή του.



Το πέμπτο secret νησί είναι γεμάτο κρυστάλλους.



Ο τύπος στο βάθος πέρασε δίπλα μου τόσο γρήγορα που έβαλε φωτιά στο πάτωμα!



Επάνω σε μια πρωτότυπη πλατφόρμα που μετακινείται, αν ανεβείτε στα δύο direction buttons που έχει.



Αυτόν καλύτερα να τον αποφύγετε.



Δείγμα του φωτισμού από τη lava στο κιβώτιο.





Ο Βασιλιάς των Gobbos βρίσκει τον Croc.



Μέσα σε κάθε επίπεδο θα βρείτε επίσης δεκάδες κρυστάλλους, λευκούς και έγχρωμους. Μπορείτε να τους βρείτε είτε μέσα σε κιβώτια που θα πρέπει να σπάσετε ή σε εξωτερικούς χώρους. Οι λευκοί κρύσταλλοι παίζουν ακριβώς τον ίδιο ρόλο με αυτόν των δαχτυλιδιών στο Sonic της Sega. Ετσι, κουβαλώντας έστω και έναν κρύσταλλο, δεν χάνετε ζωή με ένα χτύπημα, αλλά απλώς ένας από τους κρυστάλλους πέφτει, δίνοντάς σας τη δυνατότητα να τον ξαναμαζέψετε μέχρι να εξαφανιστεί. Αν φυσικά δεχτείτε κάποιο χτύπημα χωρίς να κουβαλάτε ούτε έναν κρύσταλλο μαζί σας, χάνετε μια ζωή. Επίσης, για κάθε 100 κρυστάλλους που συλλέγετε κερδίζετε μια επιπλέον ζωή. Οι έγχρωμοι κρύσταλλοι έχουν διαφορετικό ρόλο. Μπορείτε να βρείτε συνολικά 5 διαφορετικού χρώματος σε κάθε επίπεδο και μόνο με τη συλλογή τους έχετε τη δυνατότητα να ανοίξετε μια ειδική πόρτα που βρίσκεται στο τέλος του επιπέδου. Φυσικά, το επίπεδο τελειώνει και χωρίς τη συλλογή αυτών, αλλά θα έχετε χάσει κάποια extra bonuses όπως και την ικανοποίηση ότι δεν αφήσατε τίποτα μισοτελειωμένο πίσω σας. Το τελευταίο μάλιστα θα αποτελεί συχνά έναν λόγο που θα σας κάνει να παίξετε επίπεδα που έχετε ήδη τελειώσει ξανά και ξανά.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το παιχνίδι παρέχει ξεχωριστή υποστήριξη για τα chipsets που βρίσκονται στους δημοφιλέστερους τρισδιάστατους επιταχυντές γραφικών. Αυτό πρακτικά σημαίνει πως εκμεταλλεύεται τα χαρακτηριστικά του καθενός, φθάνοντας έτσι στο μέγιστο, σχεδόν, της απόδοσής του. Ακόμη και με μια Diamond Stealth 3D 2000 με 4MB, που ενσωματώνει το S3 Virge chip, έναν 2D/3D επιταχυντή γραφικών που έχει λάβει χαμηλές κριτικές για τις τρισδιάστατες ικανότητές του, το παιχνίδι θα δείξει τα πανέμορφα γραφικά του με πολύ καλό frame rate, ακόμα και σε σχετικά υψηλή ανάλυση. Ετσι, στο μηχάνημα της δοκιμής (Pentium MMX 166MHz, Diamond Stealth 3D 2000 Pro με 4MB) και σε ανάλυση 512x384 η ομαλότητα ήταν ικανοποιητική, ενώ σε ό,τι αφορά τη λεπτομέρεια τα screenshots μιλάνε μόνα τους. Οσο για τις κάρτες με το 3Dfx, χωρίς ο τύπος και η ταχύτητα της CPU που διαθέτετε να παίζει ου-

ΤΑ ΘΕΛΕΤΕ ΟΛΑ;

Θέλετε να αποκτήσετε πρόσβαση στα τέσσερα νησιά του παιχνιδιού και σε όλα τα μυστικά επίπεδά τους, αλλά και στο πέμπτο νησί και στα μυστικά του, έχοντας πάρει όλους τους Gobbos και όλα τα κομμάτια του μαγικού puzzle (ουφ); Το "PC Master" φρόντισε για εσάς, εξασφαλίζοντάς σας ένα password που θα σας μεταφέρει στον τελικό boss του πέμπτου νησιού, δίνοντας σας παράλληλα όλα τα προαναφερθέντα. Τα γράμματα U, D, L, R αναφέρονται στα πλήκτρα κίνησης πάνω, κάτω, αριστερά και δεξιά αντίστοιχα: LLLLDRRLLDRDLUR.



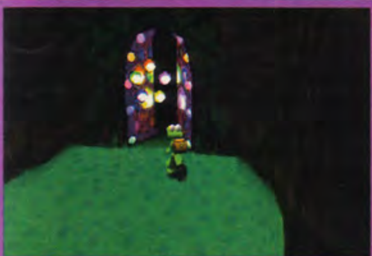
Ανάμεσα σε δύο χαριτωμένα μεν, επικίνδυνα δε χοροπηδηχτά fireballs.



Ο Croc κοιτάζει με απορία μια fireball δίπλα σε ένα lava pit.



Σπρώχνοντας ένα κιβώτιο.



Ανοίγοντας την ειδική πόρτα με τους πέντε χρωματιστούς κρυστάλλους.



Μην πλησιάζετε αυτόν το boss, όταν βρίσκεται σε τέτοια κατάσταση.



Ηλεκτρική εκκένωση μέσα στο νερό. Περάστε όταν σβήσει για λίγο.

σιαστικό ρόλο, πρόκειται για οπτική απόλαυση. Η έκδοση όμως χωρίς κάποιον 3D επιταχυντή είναι μάλλον φτωχή, τόσο σε λεπτομέρεια όσο και σε frame rate, στον προαναφερόμενο υπολογιστή. Στον τομέα των γραφικών έχει δοθεί αρκετή σημασία στη λεπτομέρεια. Ετσι, θα δείτε τον Croc να αφήνει πατημασιές στο χιόνι και την άμμο, καταπληκτικούς φωτισμούς με τρία επίπεδα λεπτομέρειας, προσεγμένη επιλογή χρωμάτων και πολύ όμορφα οπτικά εφέ.

Η μουσική του παιχνιδιού παίζει κατευθείαν από το CD, το οποίο εκτός από τα περίπου 200MB καθαρού gameplay, περιλαμβάνει, ούτε λίγο ούτε πολύ, 41 CD Audio μουσικά κομμάτια που δένουν απόλυτα με το ύφος του παιχνιδιού. Ετσι, στο δεύτερο νησί, που είναι καλυμμένο από χιόνι, θα ακούσουμε μελωδίες που είχαμε ακούσει και στο πρώτο αλλά σε χριστουγεννιάτικο remix! Τα ηχητικά εφέ είναι επίσης όμορφα, με αστείες φωνούλες και βηματάκια.



Ο χειρισμός είναι πολύ καλός και ακριβής. Τα πλήκτρα κρίνονται περισσότερα από αρκετά για platform αλλά καθόλου δύσκολα στην εκμάθησή τους, αφού υπάρχει και η δυνατότητα να κάνετε reconfigure. Φυσικά, η χρήση joypad ή joystick είναι η καλύτερη λύση, ιδιαίτερα αν το τελευταίο διαθέτει 4 ή περισσότερα fire buttons. Ο Croc μπορεί να αλλάξει την πορεία του στον αέρα, να κάνει αναστροφή 180 μοιρών και πολλά άλλα εύκολα και γρήγορα. Ο χειρισμός, λοιπόν, δεν πρόκειται να σας προκαλέσει προβλήματα που θα σας εμποδίσουν να απολαύσετε το παιχνίδι. Δυνατότητα για παίξιμο με δύο παίκτες δεν υπάρχει, αν και θα ήταν μάλλον δύσκολη η σχεδίαση τέτοιου mode σε ένα παιχνίδι όπως το Croc.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το Croc θα σας μεταφέρει σε έναν εξαιρετικά σχεδιασμένο ονειρικό κόσμο, δοκιμάζοντας τις ικανότητές σας σε μεγάλο βαθμό. Δεν είναι ένα εύκολο παιχνίδι, κάτι που το καθιστά πολύ ενδιαφέρον. Παρέχοντας native υποστήριξη για αρκετά μεγάλο φάσμα 3D hardware, παρέχει δυνατότητα όμορφων τρισδιάστατων γραφικών και ποικιλία διαφορετικών configurations, ενώ η απλότητά του το καθιστά προσιτό και πολύ playable. Αν σας αρέσουν τα platform αλλά και γενικά τα παιχνίδια με χαριτωμένους ήρωες και καρτουνίστικα γραφικά, μην το χάσετε. Πρόκειται για μία ποιοτική δουλειά που θα αρέσει σε μικρούς και μεγάλους.

ΑΡΓΗ ΑΠΟΚΡΙΣΗ;

Αν έχετε πρόβλημα με την απόκριση του παιχνιδιού με τη χρήση πληκτρολογίου, ιδιαίτερα στις οθόνες επιλογών, αποσυνδέστε το joystick από τον υπολογιστή σας. Αυτό θα διορθώσει το πρόβλημα.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΗΧΟΣ	84
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	87

90



Χαριτωμένο παιχνίδι, με πολύ όμορφα γραφικά, που θα σας κάνει να πιστέψετε ότι παίζετε σε μία από τις next-gen κονσόλες, αν βέβαια διαθέτετε ένα σχετικά καλό μηχάνημα και έναν από τους υποστηριζόμενους 3D επιταχυντές. Το όλο σκηνικό, τα γραφικά, το gameplay συνθέτουν έναν τίτλο που θα σας χαρίσει πολλές ώρες διασκέδασης, χωρίς να σας παιδέψει η εκμάθησή του.



INCUBATION
BATTLE ISLE PHASE FOUR

Λουκάνικα Φρανκφούρτης, αυτοκίνητα, μπίρες και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τι σχέση έχουν όλα αυτά; Πρόκειται για προϊόντα στην κατασκευή των οποίων οι Γερμανοί τα καταφέρνουν πολύ καλά. Κι αν για τα τρία πρώτα συμφωνείτε αλλά έχετε ενστάσεις για το τέταρτο, τότε μάλλον δεν γνωρίζετε την Blue Byte, τη γερμανική εταιρία software που έχει παρουσιάσει μερικά κορυφαία στο είδος τους παιχνίδια, όπως το Pro Tennis Tour και το Settlers.



του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Μία από τις μεγάλες επιτυχίες της εν λόγω εταιρίας ήταν η σειρά Battle Isles, που πρωτοεμφανίστηκε στην Amiga και πολύ γρήγορα κέρδισε τόσο ενθουσιώδεις κριτικές όσο και φανατικούς υποστηρικτές. Τα πρώτα Battle Isles ήταν "παραδοσιακά" παιχνίδια στρατηγικής, με turn-based δράση και εξαγωνικά πεδία μάχης. Σε αυτή την τέταρτη συνέχειά της, η σειρά άλλαξε μορφή και, χωρίς να εγκαταλείψει το παραδοσιακό της gameplay, δέχτηκε το απαραίτητο... lifting στα γραφικά. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.



Ο αξιωματικός Bratt προσθέτει άλλον έναν νεκρό εξωγήινο στο ενεργητικό του.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΥΠΟΘΕΣΗ

Σύμφωνα με την υπόθεση, που εκτυλίσσεται στο μέλλον, η Γη έχει δημιουργήσει διάφορες αποικίες στο διάστημα, για να αντιμετωπίσει τα προβλήματα υπερπληθυσμού. Μία από αυτές έχει οργανωθεί στο φιλήσυχο πλανήτη Scayra. Οι άποικοι χωρίζονται από τους ιθαγενείς -που ανήκουν σε μια διαφορετική και μη μελετημένη ιατρικά μορφή ζωής- με ένα ισχυρό ενεργειακό πεδίο, για να αποφευχθούν υγειονομικές επιπλοκές. Μια ξαφνική έκρηξη προκαλεί ρήγμα στο πεδίο κι έτσι οι κάτοικοι του πλανήτη έρχονται σε επαφή με έναν ανθρώπινο ιό. Τα αποτελέσματα της επαφής είναι καταστροφικά, αφού οι μέχρι πρότινος άκακοι Scay'Ger μεταλλάσσονται σε αιμοδιψή τέρατα, απειλώντας την αποικία με ολοκληρωτική καταστρο-



Η πρώτη εικόνα που θα αντικρίσετε φορτώνοντας το Incubation.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

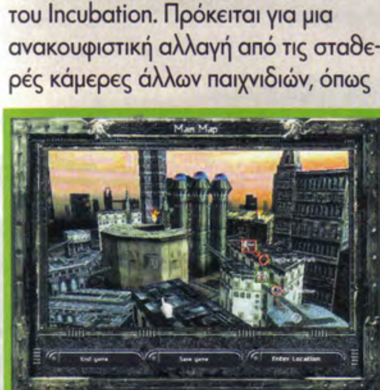
φή. Εδώ μπαίνει στο παιχνίδι ο παίκτης (δηλαδή εσείς), που πρέπει να οδηγήσει μια ομάδα στρατιωτών σε μια σειρά αποστολών, με σκοπό τον περιορισμό της εξωγήινης απειλής και την ασφαλή εκκένωση της αποικίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Με το που θα αρχίσετε να παίζετε το Incubation, θα σας κάνουν ιδιαίτερη εντύπωση τα γραφικά. Χωρίς να σας αφήνουν με ανοικτό το στόμα, αποτελούν κάτι καινούριο για turn based παιχνίδια στρατηγικής. Η δράση απεικονίζεται από μία κάμερα, τη θέση της οποίας έχει τη δυνατότητα εν μέρει να καθορίσει ο παίκτης. Ετσι, μπορεί να βλέπει τα τεκταινόμενα σε κάτοψη, από μια ισομετρική οπτική γωνία ή ακόμα και μέσα από τα μάτια των μελών της ομάδας του. Ο μηχανισμός τρισδιάστατης απεικόνισης του παιχνιδιού είναι αυτός που πρωτοχρησιμοποιήθηκε στο Extreme Assault και ανταποκρίνεται πλήρως στις ανάγκες του Incubation. Πρόκειται για μια ανακουφιστική αλλαγή από τις σταθερές κάμερες άλλων παιχνιδιών, όπως το Red Alert, η οποία επιτρέπει και μερικά πολύ δραματικά εφέ. Για αυτό το λόγο, άλλωστε, ακόμα και τα αποσπάσματα video του παιχνιδιού χρησιμοποιούν την ίδια τεχνική στα γραφικά.



Τα πακέτα πρώτων βοηθειών είναι πάντα χρήσιμα στη μάχη.



Ο χάρτης από τον οποίο επιλέγετε την επόμενη αποστολή σας.

ΕΤΑΙΡΙΑ
BLUE BYTE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P-90, 16MB μνήμη, 2MB SVGA, 70MB δίσκος, 2x CD-ROM, Windows 95
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

Αξίζει να σημειωθεί ότι το Incubation υποστηρίζει και κάρτες 3Dfx, η χρήση των οποίων προσφέρει μεγαλύτερη καθαρότητα στην απεικόνιση, χωρίς πάντως να επιφέρει καμιά συγκλονιστική βελτίωση.

Ο ήχος είναι και αυτός ιδιαίτερα ικανοποιητικός για το είδος του παιχνιδιού. Η μουσική δένει με την ατμόσφαιρα, ενώ τόσο τα ηχητικά εφέ όσο και οι φωνές των στρατιωτών είναι πολύ καλές. Ετσι, κατά τη διάρκεια της μάχης θα ακούσετε τους άντρες σας να μιλάνε και να σχολιάζουν την κατάσταση, ενώ θα ακούγονται από το βάθος οι κραυγές των Scay'Ger. Προφανώς, η Blue Byte πρέπει να είναι πολύ υπερήφανη για τις επιδόσεις των παιχνιδιών της στον ηχητικό τομέα, γιατί προσφέρει μαζί με το πρόγραμμα και ένα μουσικό CD με συνθέσεις που ακούγονται κατά τη διάρκεια του Incubation, του Extreme Assault και του Archimidean Dynasty.

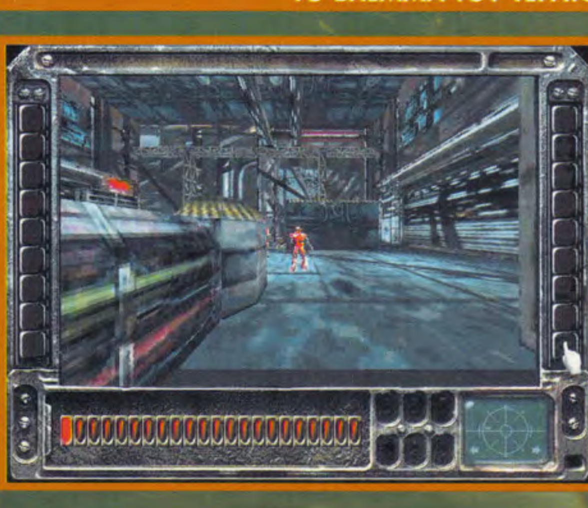


Ενας Scay'Ger πλησιάζει απειλητικά.



Πρόσθετα πυρομαχικά μπορούν να βρεθούν διάσπαρτα σε κιβώτια.

ΤΟ ΒΛΕΜΜΑ ΤΟΥ ΤΕΡΑΤΟΣ



Η Blue Byte έχει προσπαθήσει να δώσει στο Incubation ένα πρωτόγνωρο για παιχνίδι στρατηγικής κινηματογραφικό τόνο, χρησιμοποιώντας μερικές πολύ δραματικές εναλλαγές της κάμερας. Για παράδειγμα, κάποιες φορές, όταν είναι η σειρά των Scay'Ger να κινηθούν, η δράση απεικονίζεται μέσα από τα μάτια τους, θυμίζοντας ταινίες όπως το "Predator", με τους άντρες σας στο ρόλο του θηράματος.



Επειτα από κάθε αποστολή ακολουθεί αυτή η οθόνη, που αναφέρει αναλυτικά τις επιδόσεις σας.

ΠΕΡΙ GAMEPLAY

Αν έχετε παίξει παιχνίδια όπως τα X-Com, δεν θα έχετε καμία δυσκολία να καταλάβετε το χειρισμό του Incubation. Με λίγες λέξεις, κάθε μέλος της ομάδας σας διαθέτει μερικές μονάδες κίνησης, οι οποίες εξαρτώνται από την εμπειρία, τις φυσικές ικανότητες και το φορτίο του. Κάθε ενέργεια που τον διατάζετε να κάνει (να πάει κάπου, να καλυφθεί, να γεμίσει το όπλο του, να ψάξει ένα κιβώτιο κ.λπ.) σπαταλά μέρος αυτών των μονάδων. Οταν οι μονάδες τελειώσουν (ή και πιο πριν, αν το επιθυμεί ο παίκτης), τότε το συγκεκριμένο μέλος της ομάδας δεν μπορεί να κινηθεί μέχρι τον επόμενο γύρο. Οταν ολοκληρωθούν οι κινήσεις όλων των μονάδων, τότε είναι η σειρά του αντιπάλου να κινηθεί. Η εναλλαγή των γύρων διακόπτεται μόνο στις περιπτώσεις του ονομαζόμενου opportunity fire. Αν δηλαδή ένας στρατιώτης σας έχει διαθέσιμες μονάδες κίνησης κατά τη διάρκεια της σειράς του αντιπάλου, τότε, αν αντιληφθεί κάποιον αντίπαλο στο πεδίο βολής του, θα πυροβολήσει.

Στο Incubation όλα αυτά τα χαριτωμένα γίνονται με εύκολο τρόπο, χάρη στο καλομελετημένο interface. Επιλέγοντας έναν στρατιώτη, ο παίκτης μπορεί να δει τις διαθέσιμες σε αυτόν ενέργειες καθώς και το κόστος τους σε μονάδες κίνησης. Επίσης μπορεί να αλλάξει την οπτική γωνία από την οποία βλέπει τη δράση, προκειμένου να παρατηρήσει καλύτερα το πεδίο της μάχης, ενώ χρήσιμη είναι η δυνατότητα της άμεσης ενημέρωσης για τα χαρακτηριστικά και τις δυνατότητες των ορατών εχθρών. Πολύ έξυπνη και πρωτότυπη είναι η επιλογή για ανάκληση κινήσεων, ώστε να μπορέσουν οι απρόσεκτοι να διορθώσουν τα λάθη τους. Συνολικά ο χειρισμός επιτρέπει στον παίκτη να κατευθύνει με ευκολία και, το κυριότερο, με ταχύτητα τους στρατιώτες του. Παρ' όλα αυτά υπάρχουν μερικά μικροπροβληματάκια. Πολλές φορές οι στρατιώτες του Incubation φαντάζουν δυσκίνητοι στους στενούς διαδρόμους της αποικίας, ενώ, παρά την τρισδιάστατη απεικόνιση, δεν υπάρχει εκείνη η αξιοποίηση του ύψους, όπως την είδαμε στη σειρά των X-Com. Επίσης συχνά θα παρατηρήσετε ότι είστε ευάλωτοι στις βολές των αντιπάλων, παρ' ότι φαινομενικά είστε καλυμμένοι πίσω από κάποιο εμπόδιο.



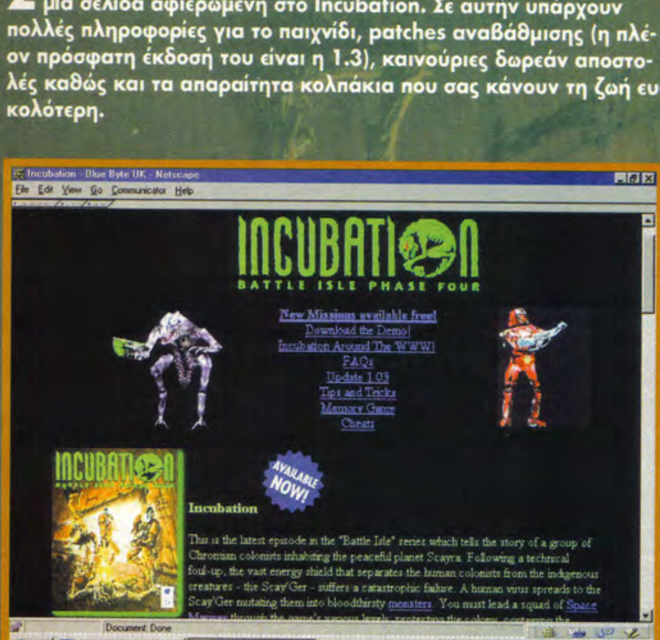
Στο Upgrade menu μπορείτε να εξοπλίσετε τους άντρες σας.

Στα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού της Blue Byte εντάσσονται μια μεγάλη ποικιλία από όπλα και άλλες hi-tech σαχλαμαρίτσες με τις οποίες μπορείτε να εξοπλίσετε τους άντρες σας. Πιστόλια laser, φλογοβόλα, κανόνια, εκτοξευτές χειροβομβίδων, πύραυλοι, πανοπλίες όλων των ειδών, ανιχνευτές κίνησης, τονωτικά χάπια, κουτιά πρώτων βοηθειών και άλλα αντικείμενα βρίσκονται στη διάθεσή σας, για να κάνουν τη ζωή σας ευκολότερη.

Ενα άλλο χαρακτηριστικό που μας ικανοποίησε είναι η εξέλιξη των αντρών της μονάδας, που θυμίζει

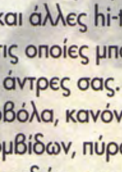
ΤΟ INCUBATION ΣΤΟ INTERNET

Στη διεύθυνση της Blue Byte (www.bluebyte.com) θα βρείτε και μία σελίδα αφιερωμένη στο Incubation. Σε αυτήν υπάρχουν πολλές πληροφορίες για το παιχνίδι, patches αναβάθμισης (η πλέον πρόσφατη έκδοσή του είναι η 1.3), καινούριες δωρεάν αποστολές καθώς και τα απαραίτητα κολπάκια που σας κάνουν τη ζωή ευκολότερη.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	86
ΑΝΤΟΧΗ	82

83



Ενα turn-based παιχνίδι στρατηγικής, που ανταποκρίνεται στη βαριά κληρονομιά του ονόματός του.

RPG. Ετσι, η εμπειρία και οι ικανότητες κάθε στρατιώτη βελτιώνονται ανάλογα με τις επιδόσεις του σε κάθε αποστολή. Οι βαθμοί εμπειρίας που αποκτά ο καθένας καθορίζουν το ποια όπλα μπορεί να χειριστεί, καθώς και τους διαθέσιμους πόντους κίνησης που θα έχει σε κάθε γύρο. Με αυτό τον τρόπο οι αποστολές δένονται μεταξύ τους και αποκτούν κάποια νοητή συνέχεια. Σε αντίθεση δηλαδή με παιχνίδια όπως το Warcraft, στο Incubation οι επιδόσεις σας σε μία αποστολή επηρεάζουν και τις επόμενες, αφού καθορίζουν το πόσο δυνατή θα είναι η ομάδα σας. Φυσικά, όπως και στα X-Com, οι στρατιώτες σας δεν είναι ανώνυμοι, αλλά αντίθετα δένεστε με αυτούς, αφού τους καθοδηγείτε καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οταν ο λοχίας John Marshall σκοτώθηκε σε μια ενέδρα στο οπλοστάσιο από τρεις Gore'Ther, αναγκάστηκα να βγω από το δωμάτιο, για να πνίξω ένα δάκρυ που ανέβηκε στα μάτια μου...



Μια μεγάλη ποικιλία από όπλα βρίσκεται στη διάθεσή σας.

Φυσικά, μόλις επανήλθα έκανα undo την τελευταία κίνησή μου, οπότε ούτε γάτα ούτε ζημιά.

Αντίστοιχη με τον εξοπλισμό είναι η ποικιλία των αντιπάλων. Ετσι, στο δρόμο σας θα βρεθούν διάφορα τέρατα με περίεργα ονόματα, όπως Al'Coo, Cy'Coo, Dec'Ther, Ee'Ther, Gore'Ther και άλλα. Οι διαφορές μεταξύ τους δεν εντοπίζονται μόνο στα γραφικά αλλά και στις διαφορετικές τακτικές αντιμετώπισης που πρέπει να εφαρμόσετε για το καθένα τους. Ο Gore'Ther, για παράδειγμα, είναι ένα πλάσμα δυσκίνητο και αργό, που διαθέτει θανατηφόρα νύχια και αδιαπέραστη μετωπική θωράκιση. Αντίθετα είναι ευάλωτο στην πλάτη, η οποία δεν είναι προστατευμένη. Για να σκοτώσετε έναν Gore'Ther, λοιπόν, θα πρέπει να τον οδηγήσετε (με κάποιο στρατιώτη-δόλωμα) σε τέτοια θέση ώστε να μπορέσετε να τον πυροβολήσετε από πίσω. Οπως καταλαβαίνετε, τα πράγματα δυσκολεύουν όταν έχετε να αντιμετωπίσετε δυο-τρεις τέτοιους τύπους, ενώ ταυτόχρονα έχετε δίπλα σας και άλλους Scay'Ger.

Δεν θα πρέπει βέβαια να παραλείψουμε να αναφέρουμε τις πλήρεις multiplayer δυνατότητες με τις οποίες έχει εφοδιάσει η Blue Byte το πνευματικό παιδί της. Το Incubation μπορεί να παιχτεί με απλή σειριακή σύνδεση, σε τοπικό δίκτυο, μέσω modem ή μέσω Internet. Υπάρχει μέχρι και η δυνατότητα για παιχνίδια PBM (Play-by-Mail). Εκτός από αυτές τις δυνατότητες, δύο παίκτες μπορούν να παίξουν ταυτόχρονα στον ίδιο τον υπολογιστή, αν και η φύση του παιχνιδιού δεν προσφέρεται για κάτι τέτοιο.

ΚΑΙ Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ ΕΙΝΑΙ...

Το Incubation είναι ένα περίεργο παιχνίδι, που δείχνει μοντέρνο και ταυτόχρονα παρωχημένο. Είναι μοντέρνο, γιατί χρησιμοποιεί μια νέα για το είδος προσέγγιση στο σύστημα



Οι πράσινες στήλες που βλέπετε δηλώνουν την παρουσία εξωγήινων, οι οποίοι δεν είναι στο οπτικό πεδίο των αντρών σας αλλά ακούγονται.

των γραφικών, διαθέτει ένα πολύ προσεγμένο interface και τοποθετεί τις μάχες όχι σε ανοιχτά πεδία αλλά σε κλειστοφοβικούς διαδρόμους. Είναι όμως και παρωχημένο, γιατί δεν έχει κάποιο χαρακτηριστικό στο gameplay που να το διαφοροποιεί από παιχνίδια όπως το UFO: Enemy Unknown, που εμφανίστηκε πριν από 6 χρόνια. Παρ' όλα αυτά προσφέρει πολύ ενδιαφέρουσα στρατηγική δράση, που



Προσέξτε τους αεραγωγούς, αφού περίεργα πράγματα βγαίνουν από μέσα τους.

απαιτεί σκέψη και αποτελεί μια αναζωογονητική αλλαγή από τα ατέλειωτα κύματα των real-time παιχνιδιών τύπου Red Alert. Προσωπικά μου άρεσε ιδιαίτερα, αλλά καλό θα ήταν να ρίξετε μια ματιά στο demo του ("PC Master" Μαρτίου), γιατί είμαι σίγουρος ότι το Incubation δεν είναι ένα παιχνίδι για όλους. Ομως, αυτοί που θα το εκτιμήσουν θα ζήσουν συναρπαστικές και αγωνιώδεις στιγμές. PC

TURN BASED ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

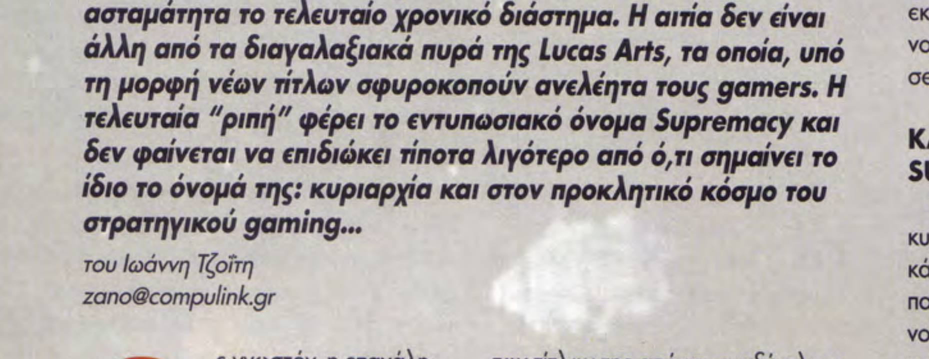
Τα παραδοσιακά παιχνίδια στρατηγικής στους υπολογιστές, που έχουν τις ρίζες τους σε αντίστοιχα επιτραπέζια, παίζονταν σε γύρους (όπως το σκάκι, ας πούμε). Πρώτα η μία πλευρά κινούσε όλες τις στρατιωτικές μονάδες της και μετά η άλλη. Το πεδίο της μάχης συνήθως χωριζόταν σε εξάγωνα (αντίστοιχα με τα τετράγωνα της σκακιέρας), τα οποία καθόριζαν τη θέση κάθε μονάδας. Ολα αυτά σχεδόν εγκαταλείφθηκαν όταν ήρθαν τα real time παιχνίδια στρατηγικής (με πρωτοπόρο το Dune και διασημότερους εκπροσώπους το Warcraft και το Red Alert), τα οποία πρόσφεραν γρηγορότερη και πιο arcade δράση. Παρ' όλα αυτά, τον τελευταίο καιρό τα turn-based παιχνίδια κάνουν την αντεπίθεσή τους, με κυκλοφορίες όπως το Incubation και το Soldiers at War.

SUPREMACY

Το σύμπαν των computer games δονείται και πάλλεται ασταμάτητα το τελευταίο χρονικό διάστημα. Η αιτία δεν είναι άλλη από τα διαγαλαξιακά πυρά της Lucas Arts, τα οποία, υπό τη μορφή νέων τίτλων σφυροκοπούν ανελέητα τους gamers. Η τελευταία "ριπή" φέρει το εντυπωσιακό όνομα Supremacy και δεν φαίνεται να επιδιώκει τίποτα λιγότερο από ό,τι σημαίνει το ίδιο το όνομά της: κυριαρχία και στον προκλητικό κόσμο του στρατηγικού gaming...

του Ιωάννη Τζοΐτη
zano@compulink.gr

Ως γνωστόν, η επανάληψη είναι μητέρα της μονοτονίας. Κι αν αυτό ισχύει συνήθως, η Lucas Arts μας διαβεβαιώνει ότι κάθε κανόνας έχει την εξαίρεσή του. Η εν λόγω εταιρία, αν και αντλεί επίμονα τα σενάρια της πλειονότητας των τίτλων της από το -ανεξάντλητο, κατά τα φαινόμενα- σύμπαν του "Star Wars", όχι μόνο δεν κουράζει αλλά αντίθετα ενδυναμώνει συνεχώς το ενδιαφέρον μας. Οι άριστες κυκλοφορίες της έχουν δημιουργήσει σχέσεις εξάρτησης, οι οποίες συνεπάγονται φανατικό κοινό. Ετσι, μοιραία οι τίτλοι της αναμένονται με αδημονία, αφού εκ των προτέρων υπόσχονται να ικανοποιήσουν στο έπακρο τις απαιτήσεις των gamers.



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

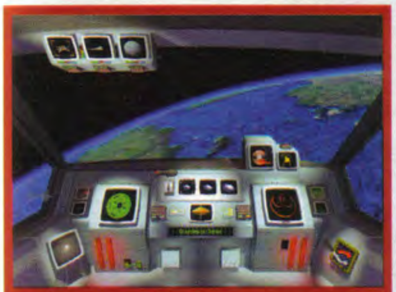


ΚΑΙ ΤΟ ΟΝΟΜΑ ΑΥΤΟΥ SUPREMACY...

Το Supremacy σχετικά άργησε να κυκλοφορήσει. Οι πληροφορίες αρχικά ανέφεραν πως επρόκειτο για ένα παιχνίδι στρατηγικής πραγματικού χρόνου, στο στιλ του Command & Conquer, η δράση του οποίου θα εκτυλισσόταν στο σύμπαν του "Star Wars". Τα στοιχεία αυτά έδειχναν ικανά για τη δημιουργία ενός επικού τίτλου. Δικαιολογημένα λοιπόν ο ενθουσιασμός άρχισε να βολτάρει στο Internet, παρέα όμως με την περιέργεια, η οποία συνήθως κατέληγε στις κεντρικές σελίδες της LucasArts προσπαθώντας να ικανοποιηθεί με νέες πληροφορίες. Οταν έφτασε το πλήρωμα του χρόνου και το παιχνίδι κυκλοφόρησε, αποκαλύφθηκε πως τελικά το σχέδιο της LucasArts ήταν ακόμα πιο φιλόδοξο. Καινοτομώντας, όπως άλλωστε συνηθίζει, παρουσίασε ένα παιχνίδι που επικέντρωνε αποκλειστικά στη στρατηγική που θα έπρεπε να ακολουθηθεί προκειμένου να επιτευχθεί ο τελικός στόχος. Ξεχάστε λοιπόν τα όμορφα animations και το γενικότερο χαμό που επικρατούσε στις οθόνες σας, κάθε φορά που αυτές φιλοξενούσαν ένα real time strategy. Θα χρειαστεί να επαναπροσδιορίσετε τον τρόπο με τον οποίο προσεγγίζετε τα παιχνίδια αυτού του είδους, αν θέλετε να τα πάτε καλά μαζί του.

ΕΝΑΣ ΑΝΕΛΕΗΤΟΣ ΕΧΘΡΟΣ

Οι δυσκολίες του Supremacy γίνονται ορατές προτού ακόμα εγκατα-



Επιλέξτε την πλευρά το μέρος της οποίας θα πάρετε στο παιχνίδι.

σταθεί το παιχνίδι στο δίσκο μας. Ανοίγοντας τη συσκευασία του ερχόμαστε αντιμέτωποι με τον πρώτο εχθρό, ο οποίος φαντάζει ανελέητος. Αυτός δεν είναι άλλος από το εγχειρίδιο χρήσης, το οποίο αποτελείται από 180 σελίδες. Ο όγκος των πληροφοριών που περιέχει είναι τεράστιος, ενώ το χειρότερο όλων είναι πως δεν δύναται να παρακαμφθεί - απογοητεύοντας έτσι τους πανούργους Ελληνες, που πιθανότατα σκέφτηκαν κάτι τέτοιο. Η προσεκτική μελέτη των σελίδων είναι απαραίτητη για την εισαγωγή και την άνετη παραμονή στο σύμπαν του Supremacy. Ως εκ τούτου, οπλιστείτε με υπομονή, επιμονή και άφθονο χρόνο, αν θέλετε να μετατρέψετε το manual από εχθρό σε πολύτιμο σύμμαχο.

ΓΡΑΦΙΚΗ... ΞΗΡΑΣΙΑ

Η εισαγωγή είναι άκρως κινηματογραφική, υιοθετώντας ένα καινούριο στιλ που εκπλήσσει ευχάριστα. Οι τίτλοι του παιχνιδιού πέφτουν στην οθόνη, ενώ ένα υπέροχο video λειτουργεί ως background. Παρακολουθώντας, έχουμε ήδη προετοιμαστεί για ανάλογη συνέχεια. Οι ελπίδες μας όμως θα αποδειχθούν φρούδες, αφού το Supremacy δείχνει να είναι ένα στατικό, δαιδαλώδες σύστημα από menus, που μας εισαγάγει σε ένα ιδιότυπο και πρωτόγνωρο gameplay, στο οποίο θα αναφερθούμε στη συνέχεια.

Τα γραφικά δεν έχουν να παρουσιάσουν απολύτως τίποτα και δεν ξέρω αν θα ήταν σκόπιμο να σχολιαστούν. Αυτό γιατί ουσιαστικά πρόκειται για στατικές, δισδιάστατες οθόνες, οι οποίες εμπλουτίζονται διαρκώς από menus. Κάνοντας όμως μια φιλότιμη προσπάθεια, θα αναφέρουμε ότι



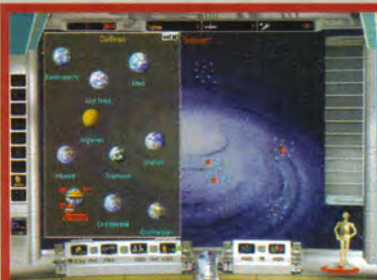
Ο γαλαξίας του οποίου καλείστε να γίνετε κυρίαρχος.

είναι μεν καλοσχεδιασμένα αλλά η συνολική εμφάνισή τους παραπέμπει σε επιτραπέζια παιχνίδια με κάρτες. Είναι φανερό πως, αν θέλουμε να ανακαλύψουμε τα δυνατά σημεία του Supremacy, θα πρέπει να τα αναζητήσουμε σε άλλους τομείς, γιατί τουλάχιστον από εμφάνιση απλά δεν εντυπωσιάζει. Μόνη εξαίρεση τα εκπληκτικά videos, που παρεμβάλλονται κάθε φορά που συμβαίνει ένα πολύ σημαντικό γεγονός. Μια οπτική όαση, θα υποστηρίζαμε, στη γενικότερη "ξηρασία" των γραφικών.

ΕΤΑΙΡΙΑ
LucasArts
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
P90, 16MB RAM, 50MB HD, W95, Direct X5, 1MB SVGA, 4x CD-ROM, SoundBlaster, mouse
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735



Αναλυτικές πληροφορίες για όλα τα οχήματα και τις μονάδες σάς παρέχονται με ανάλογες οθόνες.



Το Supremacy αποδεικνύεται ένα δαιδαλώδες σύστημα από menus.

ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΤΕ ΤΟ ΓΑΛΑΞΙΑ

Ξεκινώντας θα βρεθούμε στο cockpit ενός διαστημικού σκάφους, το οποίο θα μας μεταφέρει στο αρχηγείο της πλευράς που θα επιλέξουμε, ώστε να αρχίσουμε ένα νέο παιχνίδι. Από τη συγκεκριμένη θέση μπορούμε να ρυθμίσουμε ακόμα διάφορες παραμέτρους του Supremacy, όπως τη δυσκολία του, τη μορφή του τελικού στόχου αλλά και τη δυνατότητα για δικτυακό παιχνίδι. Ακολούθως θα μεταφερθούμε



Η κατασκευή ενός Death Star είναι μια πολυέξοδη και χρονοβόρα διαδικασία.

ΕΠΙΚΕΙΜΕΝΗ ΝΕΑ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ

Η LucasArts, ίσως αναλογιζόμενη πως το Supremacy μάλλον θα απογοητεύσει την πλειονότητα των gamers, ανακοίνωσε ήδη τη δημιουργία ενός νέου τίτλου. Πρόκειται για το Force Commander, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει στο τέλος του έτους και θα είναι ό,τι αρχικά το Supremacy είχε υποσχεθεί πως θα είναι: ένα real time strategy στο στιλ του Command and Conquer, με άφθονο animation και δράση. Υπομονή λοιπόν, γιατί αυτή τη φορά φαίνεται πως τελικά θα πάρουμε ό,τι καιρό τώρα ζητάμε εναγωνίως.



Αναλυτική παρουσίαση του επαναστατικού στόλου.

ΠΡΟΣΟΧΗ!

Το Supremacy κυκλοφορεί και με τον τίτλο "Rebellion". Μην μπερδευτείτε και νομίσετε πως πρόκειται για διαφορετικό παιχνίδι. Απλά η LucasArts το κυκλοφόρησε με αυτή την πιο... επαναστατική ονομασία στη Βρετανία. Εξαρτάται λοιπόν από τον προμηθευτή κάθε καταστήματος το με ποιον από τους δύο τίτλους θα το βρείτε στην ελληνική αγορά.



Υπάρχει ποικιλία αποστολών που θα κληθείτε να φέρετε σε πέρας.

στην κεντρική οθόνη, όπου θα μας καλωσορίσουν τα ανδροειδή που θα μας παράσχουν τις απαραίτητες πληροφορίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Αυτά είναι: ο C-3PO και ο R2-D2 για την πλευρά των επαναστατών και ο IMP-22 και ο SD-7 για εκείνη της Αυτοκρατορίας. Επιλέγοντας το εύκολο επίπεδο, τα ανδροειδή μπορεί να φανούν ιδιαιτέρως χρήσιμα, αφού είναι ικανά να σας κατευθύνουν με επιτυχημένες συμβουλές.

Μια σύντομη πληροφόρηση θα σας δώσει κάποιες αρχικές πληροφορίες σχετικά με το γαλαξία, το μέγεθος του οποίου μπορείτε να ορίσετε. Μόλις εξοικειωθείτε λίγο με το interface του παιχνιδιού, θα κληθείτε να αναλάβετε καθήκοντα. Εχοντας στην κυριαρχία σας μερικούς -αρχικά- πλανήτες, θα χρειαστεί να περιπλανηθείτε στα διάφορα συστήματα, ώστε να διαπιστώσετε την κατάσταση που επικρατεί. Σκοπός σας να εντοπίσετε πιθανές περιοχές εκμετάλλευσης, αφού βασικά το Supremacy είναι ένα παιχνίδι διαχείρισης πόρων και κατασκευής μονάδων. Το επίπονο έργο σας μόλις έχει αρχίσει.

Η ΜΑΧΗ ΤΩΝ MENUS

Οπως ήδη αναφέραμε, οι διάφορες κινήσεις και ενέργειες πραγματοποιούνται μέσω των πολυάριθμων menus, τα οποία επικαλύπτουν το ένα το άλλο. Σίγουρα θα δυσκολευτείτε αρχικά και ίσως χαθείτε μέσα σε αυτό τον κυκεώνα, αλλά δεν έχετε άλλη επιλογή από το να εξοικειωθείτε όσο το δυνατόν συντομότερα. Στο σημείο αυτό θα καταλάβετε ότι το Supremacy -δυστυχώς, και σε αντίθεση με την πλειονότητα των τίτλων της LucasArts- απευθύνεται σε λίγους. Μόνον οι εραστές της καθαρής στρατηγικής θα αγαπήσουν το παιχνίδι, αφού επιφανειακά θέλγητρα δεν υπάρχουν, απογοητεύοντας έτσι τους gamers που επιζητούν απλά τη διασκέδαση.

Φέρνοντας στο προσκήνιο ένα menu που απεικονίζει κάποιο πλανητικό σύστημα, θα παρατηρήσετε εικονίδια, τα οποία υποδεικνύουν τις εναέριες και επίγειες δυνάμεις των πλανητών όπως και διάφορα άλλα που χαρακτηρίζουν την κατάσταση αυτών. Μέσω νέων menus θα μπορείτε να πάρετε αναλυτικές πληροφορίες για όλα αυτά. Με προσεκτικά και σταθερά βήματα θα πρέπει να αρχίσετε να χτίζετε σιγά σιγά την αυτοκρατορία σας. Εκμεταλλευτείτε τις ενεργειακές πηγές των πλανητών, κατασκευάστε εγκαταστάσεις και αστρόπλοια, εκπαιδεύστε στρατό και οχυρώστε τα εδάφη που έχουν περιέλθει στην κατοχή σας. Αναδιπλώνοντας τα σχετικά menus, μετακινήστε τον αστροστόλο σας στα διάφορα συστήματα πλανητών, προσπαθώντας να επεκτείνετε την αρχική κυριαρχία σας.

ΑΝΑΤΡΕΠΤΙΚΗ ΔΡΑΣΗ

Το Supremacy έχει τρομακτικό βάθος. Δίχως να επιδιώκει επιφανειακούς εντυπωσιασμούς, εστιάζει σε παραμέτρους που καθιστούν το παι-



Οθόνη που πληροφορεί για επαναστατικό χτύπημα.

CUTSCENES ΓΙΑ ΟΣΚΑΡ

Το Supremacy γενικά δεν έχει να παρουσιάσει τίποτα το ενδιαφέρον σε ό,τι αφορά το γραφικό τομέα. Ειδικά όμως οι εκπληκτικές cutscenes που περιέχει χρήζουν ιδιαίτερης αναφοράς. Ενσωματώνοντας εκπληκτική κίνηση και εκρηκτική δράση, αποτελούν μόνες τους ένα σημαντικό λόγο για να αγοράσει κάποιος το παιχνίδι. Ξεχάστε τις χλιαρές και άτονες σκηνές που παρακολουθήσατε στις προηγούμενες κυκλοφορίες της LucasArts. Εκπληκτικά dogfights, βομβαρδισμοί από Tie Bombers, απόπειρες καταστροφής του Death Star από X-Wings καθώς και σκηνές από την τελική επικράτηση κάποιας από τις δύο πλευρές θα σας χαρίσουν στιγμές σπάνιας οπτικής απόλαυσης. Αν ψάχνετε για τα δυνατά σημεία του τίτλου, αυτό θα είναι το ένα. Βέβαια θα συνιστούσαμε να τις παρακολουθήσετε με κάποιον player για SMK αρχεία, γιατί διαφορετικά -και με δεδομένες τη δυσκολία και την ιδιομορφία του παιχνιδιού- δύσκολα θα τα καταφέρετε να τις απολαύσετε.

χνίδι αλώβητο στο χρόνο. Ολα τα γνωστά και άγνωστα όπλα και σκάφη, όπως επίσης μονάδες και κατασκευές παρελαύνουν θέτοντας τις



Εκμεταλλευτείτε στο έπακρο τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των χαρακτήρων, για να επιτύχετε ευκολότερα το σκοπό σας.

υπηρεσίες τους στη διάθεσή σας. Ακόμα και Dark Troopers (το project του αρχικού Dark Forces, αν θυμάστε) θα έχετε την ευκαιρία να χρησιμοποιήσετε. Κι ενώ όλα θα δείχνουν να κυλούν ομαλά, προδοσίες θα ξεκινήσουν να σημειώνονται, εξεγέρσεις σε διάφορους πλανήτες θα καταστρέφουν την ομαλή ροή των πραγμάτων, σαμποτέρ θα αρχίσουν να σας δημιουργούν έντονους πονοκεφάλους. Για να μην αναφέρουμε τι θα συμβαίνει όταν κάποιος χαρακτήρας σας αιχμαλωτιστεί από τον εχθρό. Στον αντίποδα, θα μπορείτε να οργανώνετε διπλωματικές αποστολές και να συγκροτείτε ομάδες για την απελευθέρωση των αιχμαλώτων σας. Η κατάσταση θα είναι πάντα ρευστή, αφού διαρκώς κάτι θα συμβαίνει. Οι διάφορες ανατροπές συνεπάγονται επαναπροσδιορισμό της τακτικής σας, δημιουργώντας την εντύπωση ότι όλα συμβαίνουν στην πραγματικότητα και όχι σε κάποιο ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Υπάρχει τεράστια ελευθερία κινήσεων και οι δυνατότητες που έχετε είναι άπειρες. Πράγματι, το Supremacy είναι ένας κόσμος όπου μπορείτε να κάνετε ό,τι νομίζετε.

Οι κορυφώσεις της δράσης θα έρχονται κάθε φορά που δύο στόλοι θα συναντώνται και θα συγκρούονται. Τότε θα έχετε την ευκαιρία να επιτηρείτε τη μάχη από μία τρισδιάστατη απεικόνιση, που θα μπορούσε να αποτελεί ένα παιχνίδι μόνη της. Οι μάχες διεξάγονται σε πραγματικό χρόνο κι εσείς μπορείτε μέσω ενός εύχρηστου interface να οδηγήσετε κάθε σκάφος σας ξεχωριστά, υποδεικνύοντας την τακτική που θα πρέπει να ακολουθήσει. Η δυνατότητα να περιστρέψετε κατά το δοκούν το χώρο της δράσης υπόσχεται πλήρη και απρόσκοπτη παρακολούθηση αυτής.

ΑΚΟΜΑ ΕΝΑ ΔΥΝΑΤΟ ΣΗΜΕΙΟ

Επιχειρώντας μια αναφορά στον ήχο του Supremacy, θα γράψουμε ότι, όπως συμβαίνει με όλες τις παραγωγές της LucasArts, αυτός ικανοποιεί απόλυτα. Η μουσική επένδυση έτσι κι αλλιώς εντυπωσιάζει, αφού αποτελεί το σήμα κατατεθέν της εταιρίας. Ομως και τα διάφορα ηχητικά εφέ, όπως οι ομιλίες των ανδροειδών, τα διασταυρούμενα πυρά των αστροστόλων και, τέλος, το ακουστικό κομμάτι των cutscenes, έχουν διατηρηθεί στα γνώριμα υψηλά επίπεδα. Να λοιπόν ακόμα ένα δυνατό σημείο του Supremacy.



Οι σαμποτέρ υπόσχονται να σας κάνουν τη ζωή εξαιρετικά δύσκολη.



Η κατασκευή ετοιμοπόλεμων μονάδων ανήκει στις βασικές επιδιώξεις σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	85

83



Ενας αμφιλεγόμενος τίτλος, που μάλλον θα διχάσει τους fans της αγαπημένης μας LucasArts.

ΕΝΑΣ ΤΙΤΛΟΣ ΓΙΑ ΛΙΓΟΥΣ

Είναι αλήθεια πως δύσκολα θα μπορέσει να κριθεί εύστοχα το τελευταίο δημιούργημα της LucasArts. Μόνος τρόπος για να επιτευχθεί κάτι τέτοιο είναι ο εντοπισμός του κοινού στο οποίο (ίσως) αφορά. Σίγουρα λοιπόν δεν απευθύνεται σε όλους αυτούς που επιζητούν κάποιες ευχάριστες στιγμές καταιγιστικής δράσης, ούτε βέβαια σε εκείνους που επιζητούν ένα παιχνίδι που θα τους ξεκουράσει από την ένταση της ημέρας. Αντίθετα, δείχνει να απευθύνεται σε όλους όσοι αρέσκονται σε δυνατές προκλήσεις στρατηγικού χαρακτήρα.

Πάντως προτού το αγοράσετε φροντίστε να το δείτε, ώστε να αποφανθείτε για το αμφιλεγόμενο του χαρακτήρα του.

Είθε η δύναμη να σας βοηθήσει να κάνετε τη σωστή επιλογή!

PC



Με την είσοδο της ανθρωπότητας στον 21ο αιώνα, τα πράγματα έγιναν πολύ δύσκολα για εμάς. Οι πηγές ενέργειας λιγοστές, ο πληθυσμός της Γης ολοένα αυξανόμενος και οι πρώτες ύλες σχεδόν ανύπαρκτες. Χιλιάδες άνθρωποι πέθαιναν και η κατάσταση στην αυγή του 22ου αιώνα είχε φθάσει στο απροχώρητο. Από τη μία πλευρά οι άνθρωποι της Γης ενωμένοι κάτω από το "Κοινό Καλό" (Commonwealth), όπως ονόμαζαν την ομοσπονδία του πλανήτη, και από την άλλη οι άνθρωποι των αποικιών, απομονωμένοι και άγρια εκμεταλλευόμενοι. Εσείς είστε ένας νέος αξιωματικός της Commonwealth και μάχεστε ενάντια στους επαναστάτες, χωρίς να έχετε τη δυνατότητα να πάρετε το μέρος τους (αν και κατά τη γνώμη της Σύνταξης έχουν δίκιο οι μάγκες, αλλά ας μην επεκταθούμε στο θέμα).

του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr

Το I-War ήταν ένα από τα τρία υποψήφια action παιχνίδια, μαζί με τα Jedi Knight και G-Police, για το πρώτο βραβείο στην αντίστοιχη κατηγορία στην έκθεση multimedia προϊόντων "Milia" στις Κάννες, έχασε δε το βραβείο από το πολύ καλό G-Police. Αυτό φυσικά δεν μπορεί να σημαίνει τίποτα άλλο, παρά μόνο ότι το I-War χαρακτηρίζεται ως ένα από τα καλύτερα actions που εμφανίστηκαν τελευταία.



Οταν οι "ανώτεροι" αποφασίζουν για την τύχη του κόσμου...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ξεκινώντας, και μετά την πανέμορφη εισαγωγή, μπαίνουμε στο κυρίως παιχνίδι. Αφού επιλέξουμε τον πιλότο, μας προσφέρονται κάποιες αποστολές. Στην αρχή πρόκειται για training missions, τις οποίες όμως πρέπει να ολοκληρώσουμε για να μας δοθεί κάποια πιο "σοβαρή" αποστολή στη συνέχεια. Μπαίνοντας στο σκάφος μας, βρισκόμαστε μπροστά σε μια οθόνη ενός υπολογιστή που μας μεταφέρει ένα μήνυμα με το περιεχόμενο της αποστολής που θα αναλάβουμε να φέρουμε σε πέρας. Η ποικιλία είναι κάτι μοναδικό, μια και ποτέ δεν θα παίξουμε δύο αποστολές με το ίδιο περιεχόμενο. Ετσι, θα κληθούμε να κάνουμε τα πλέον πρωτότυπα πράγματα, όπως να



διαλέξουμε και να μαζέψουμε ένα σκάφος προς χρήση από μία διαστημική χωματερή, να παγιδέψουμε με βόμβες μια σειρά cargo ships, να ακολουθήσουμε εξωγήινους και πολλά άλλα. Ενα άλλο επίσης πολύ ενδιαφέρον χαρακτηριστικό των αποστολών είναι ότι συνήθως οι στόχοι στην πορεία αλλάζουν, εισάγονται νέοι ή αποκτούν μια διαφορετική δυναμική από αυτήν που αρχικά νομίζαμε. Αυτό σημαίνει πως θα πρέπει να ενεργούμε ανάλογα με τις συνεχώς μεταβαλλόμενες συνθήκες. Για παράδειγμα, ένα S.O.S. από ένα σκάφος μπορεί να αποδειχτεί ενέδρα ή ακόμα μπορεί να ανακαλύψουμε ότι μία φαινομενικά απλή αποστολή ήταν στην πραγματικότητα εξαιρετικής σημασίας και ο δικός μας ρόλος ήταν αυτός του δολώματος!



Ενα από τα μεταγωγικά σκάφη της ομοσπονδίας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - GAMEPLAY

Στον τομέα των γραφικών το παιχνίδι ξεχωρίζει. Αν και δεν υποστηρίζεται hardware τρισδιάστατη επιτάχυνση, τα γραφικά του παιχνιδιού είναι λεπτομερέστατα και κινούνται με μεγάλη ταχύτητα και ομαλότητα. Το παιχνίδι δοκιμάστηκε σε έναν Pentium 166 MMX και σε έναν Pentium II 266 MMX. Οι διαφορές ήταν μικρές, ενδεικτικό του ότι η δουλειά που έχει γίνει είναι προσεγμένη. Το παιχνίδι τρέχει μόνο σε υψηλή ανάλυση και τα μοντέλα όλων των αντικειμένων είναι λεπτομερέστατα. Ιδιαίτερα οι φωτισμοί είναι πολύ αληθοφανείς. Ο ήχος του παιχνιδιού είναι καθαρός, αλλά η έλλειψη μουσικής προκαλεί μια μάλλον κλειστοφοβική ατμόσφαιρα. Πιστεύω προσωπικά ότι μια μουσική υπόκρουση στο κλίμα του παιχνιδιού θα βοηθούσε αρκετά. Το speech στον ασύρματο είναι ιδιαίτερα επιτυχημένο, ενώ οι εκρήξεις θα μπορούσαν να είναι καλύτερες.



Ο σταθμός του μηχανικού. Από εδώ βλέπετε τις βλάβες και τις επισκευές του σκάφους.

Το gameplay του παιχνιδιού χαρακτηρίζεται ως ιδιόμορφο. Η κίνηση του σκάφους είναι πάντα σχετική και αυτό θα προκαλέσει ένα μικρό πρόβλημα κατά την ενασχόλησή μας με το I-War για πρώτη φορά. Λόγω έλλειψης αντίστασης του αέρα, τα σκάφη μπορούν να περιστρέφονται ενώ κινούνται χωρίς να αλλάζουν την τροχιά τους, ισχύουν δε όλοι οι νόμοι της φυσικής προσθέτοντας αληθοφάνεια στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, αν πυροβολήσετε ένα αντικείμενο σε μια γωνία του, θα το δείτε να περιστρέφεται σιγά-σιγά και να επιταχύνει όσο εσείς συνεχίζετε. Επίσης, όταν ένα αντικείμενο καταστραφεί, δεν μετατρέπεται άμεσα σε σκόνη, όπως γίνεται σε άλλα παιχνίδια, αλλά εν μέσω εκρήξεων θα κοπεί σε κομμάτια, τα οποία θα καταστραφούν με τη σειρά τους.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο χειρισμός του σκάφους γίνεται από τη γέφυρα, όπου υπάρχουν τέσσερις υποσταθμοί χειρισμού. Ο πρώτος είναι αυτός του διοικητή. Από εδώ έχουμε πρόσβαση σε πέντε βασικές λειτουργίες διοίκησης, οι οποίες αφορούν στην επανάληψη του briefing της αποστολής, των στόχων της, σε πληροφορίες για το πλήρωμα, στα όπλα και το σκάφος μας και, τέλος, σε έναν αστρικό χάρτη του γαλαξία. Επίσης, από εδώ έχουμε τη δυνατότητα να μπούμε σε κατάσταση τηλεχειρισμού κάποιου άλλου σκάφους, αν αυτό επιτρέπεται από τα υπολογιστικά συστήματά του. Η τελευταία λειτουργία είναι δυστυχώς μόνο για περιπτώσεις ανάγκης και όχι για να αναλάβουμε τον έλεγχο κάποιου εχθρικού σκάφους, γεγονός που θα την καθιστούσε εξαιρετικά χρήσιμη. Ο δεύτερος υποσταθμός είναι αυτός που χειρίζεται τα οπλικά συστήματα. Εδώ μπορούμε να κάνουμε χρήση των οπλικών συστημάτων του σκάφους με μεγαλύτερη ακρίβεια αλλά και να χρησιμοποιήσουμε τον υπολογιστή σκόπευσης. Ο τρίτος υποσταθμός είναι αυτός του μηχανικού. Από εδώ μπορούμε να ελέγξουμε την τρέχουσα κατάσταση κάθε κομματιού του σκάφους αλλά και τις δραστηριότητες των τεσσάρων ομάδων επισκευής. Στους δύο τελευταίους υποσταθμούς υπάρχουν ανά πάσα στιγμή δύο μέλη του πληρώματος, ωστόσο μπορούμε να πάρουμε τις θέσεις τους αν θέλουμε. Ο τελευταίος υποσταθμός είναι αυτός στον οποίο θα βρισκόμαστε συχνότερα, του πιλότου.



Το Dreadnaught CNV-301 είναι το σκάφος καπετάνιος του οποίου ήταν ο θρυλικός Jefferson Clay και τώρα είστε εσείς.



Ενα καταπληκτικό fighter ship.

Από τον υποσταθμό του πιλότου ελέγχουμε την κίνηση του σκάφους, τους αυτόματους πιλότους, τον υπο-

ΕΤΑΙΡΙΑ

OCEAN

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 90MHz, 16MB RAM, 4x CD-ROM, Win 95 Compatible Sound Card, Windows 95, συνιστάται joystick, 3D υποστήριξη δεν παρέχεται

ΔΙΑΘΕΣΗ

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Πλαίσιο, αντιπρόσωπος δε είναι η εταιρία CD-Media.



Ενα ακέραιο Dreadnaught μαζί με έναν θάλαμο διακυβέρνησης που έχει αποσπαστεί.

λογιστή ανίχνευσης αντικειμένων και σημείων αναφοράς κ.ά. Το Dreadnaught έχει τη δυνατότητα μετακίνησης στο διάστημα με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Ο πρώτος είναι με ταχύτητες μικρότερες από 1.000 χλμ./δευτερόλεπτο που θεωρούνται συμβατικές(!), ο δεύτερος με τη χρήση του L.D.S., κάτι σαν hyperspace jump, επιτυγχάνοντας ταχύτητα μέχρι και το 1/3 αυτής του φωτός. Ο τελευταίος τρόπος μετακίνησης στο διάστημα είναι κάνοντας χρήση του δικτύου των L-Points σε συνδυασμό με το σύστημα Capsule Drive του σκάφους μας.

Τα συστήματα αυτόματου πιλότου είναι συνολικά τέσσερα, είναι δε εξαιρετικά χρήσιμα. Πρόκειται για τους αυτόματους πιλότους προσέγγισης, σχηματισμού, σύνδεσης και προσαρμογής ταχύτητας. Ο πρώτος προσεγγίζει τον επιλεγμένο στόχο, ο δεύτερος μετακινεί το σκάφος μας ώστε να κινείται σε σχηματισμό με το στόχο, ο τρίτος συνδέει το σκάφος μας με το στόχο για ανάγκες μεταφοράς, ανταλλαγής προσωπικού ή διάσωσης και ο τελευταίος προσαρμόζει την ταχύτητα του σκάφους με αυτήν του στόχου. Πολλές από αυτές τις λειτουργίες δεν θα ήταν δυνατό να επιτευχθούν χωρίς τη χρήση των αυτόματων πιλότων, γι' αυτό η εξοικείωση μαζί τους και η σωστή χρήση τους χαρακτηρίζεται ως απαραίτητη για την ολοκλήρωση σχεδόν του συνόλου των αποστολών.



Εξαιρετική άποψη που δείχνει τους φωτισμούς. Προσέξτε το πράσινο φως στο πίσω μέρος του σκάφους.



Ο υπεύθυνος των οπλικών συστημάτων του σκάφους σας.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	89

90



Ενας space combat simulator με αρκετό βάθος, γρήγορα και λεπτομερή τρισδιάστατα γραφικά και καλό gameplay.

Ενα πολύ προσεγμένο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η θεωρητική σχεδίαση που έχει γίνει στο Dreadnaught. Στο ελληνικό manual που συνοδεύει το I-War υπάρχει λεπτομερέστατη λειτουργία όλων των συστημάτων του, από αυτό της ψύξης μέχρι αυτό του υποσυστήματος αποθήκευσης αντιύλης(!). Επίσης, περιέχονται λεπτομέρειες όπως η ύπαρξη φωτιζόμενων χειρολαβών για το πλήρωμα σε περίπτωση που η γέφυρα γεμίσει καπνό(!!), οι οποίες, αν και πρακτικά άχρηστες, προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Οι μάχες του παιχνιδιού είναι αρκετά δύσκολες, περισσότερο εξαιτίας του τρόπου χειρισμού, αλλά όταν συνηθίσουμε τον τελευταίο θα μπορούμε με σχετική ευκολία να αναχαιτίζουμε τα αντίπαλα σκάφη και να γεμίζουμε το διάστημα με τα κομμάτια τους. Τα οπλικά συστήματα του σκάφους είναι κανόνια μοριακής δέσμης και πύραυλοι διάφορων ειδών για όλα τα γούστα.

Πολλές φορές, επίσης, θα χρειαστεί να επικοινωνήσουμε με κάποιον μέσα ή έξω από το σκάφος μας. Τότε εμφανίζεται μια μικρή οθόνη με την εικόνα του συνομιλητή μας. Σε αυτό το σημείο υπάρχει πιθανότητα να έχουμε μια interactive συνομιλία μαζί του, η οποία μπορεί να επηρεάσει την πορεία της αποστολής.

Συμπερασματικά το I-War είναι ένα παιχνίδι διαστημικής μάχης και περιπέτειας με εξαιρετικά προσεγμένο μοντέλο πτήσης, όμορφα και γρήγορα γραφικά, με το οποίο θα περάσετε ευχάριστες στιγμές. Οι εκπλήξεις που σας περιμένουν στις αποστολές είναι πολλές και αξίζουν τον κόπο. Ο τίτλος αξίζει της προσοχής σας, ειδικά αν είστε οπαδοί των action games. PC



Κατά τη διάρκεια μιας συμπλοκής.

iF22 v.5

PERSIAN GULF WAR



Περίπου στα μέσα του καλοκαιριού του '97, η Interactive Magic κυκλοφόρησε στην αγορά έναν νέο (για την εποχή) προσομοιωτή πτήσεων, το iF22 Raptor, το οποίο είχε παρουσιαστεί μέσα από τις σελίδες του "PC Master" με ένα πληρές review.

Στη συνέχεια θα αναφερθούμε στις αλλαγές της νέας έκδοσης του τίτλου.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr



Το μοντέλο του αεροσκάφους παραμένει σε υψηλά επίπεδα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERACTIVE MAGIC

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133, 16MB, 4x CD-ROM, SVGA 2MB, 130MB HDD

ΔΙΑΘΕΣΗ
Τον τίτλο μάς διέθεσε η CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

Δεν προλάβαμε καλά-καλά να συνέλθουμε από τα G που δεχτήκαμε με το F-22 ADF της DID και βρεθήκαμε ξανά στο cockpit του ίδιου αεροσκάφους, μόνο που αυτήν τη φορά ήμαστε υπό τις διαταγές της Interactive Magic. Η γνωστή, πλέον, στο χώρο των εξομοιωτών εταιρία, βλέποντας τον ανταγωνισμό στη δημοφιλή αυτή κατηγορία να αυξάνεται συνεχώς, αποφάσισε να βγάλει ένα upgrade του iF22 Raptor, αντί να δημιουργήσει έναν νέο τίτλο. Η πρώτη μεγάλη αλλαγή που παρατηρείται είναι αυτή της προσθήκης ενός νέου θεάτρου επιχειρήσεων στην περιοχή του Περσικού Κόλπου (νέα καμέλα βρήκαν να πιπιλίζουν οι Αμερικανοί). Από εκεί και πέρα βλέπουμε μια σαφή τάση της Interactive Magic να βελτιώσει τα γραφικά, αφού υποστηρίζονται επιταχυντές τρισδιάστατων γραφικών για ομαλότερη κίνηση και περισσότερο αληθοφανή εφέ που αφορούν στους καπνούς, στα ίχνη των πυραύλων, των εκρήξεων κ.λπ. Ενώ στην πρώτη έκδοση, με πτήση σε χαμηλό ύψος, η εικόνα έχανε κάποια frames, τώρα είναι πιο "μαλακή" και η ποιότητα των terrain ελαφρώς καλύτερη (όχι όμως ότι υπάρχει και μεγάλη διαφορά με τη πρώτη έκδοση). Οσον αφορά στο cockpit, η Interactive Magic προχώρησε σε κάποιες μικρές λεπτομέρειες όπως στην προσθήκη έξι νέων προειδοποιητικών LEDs, τριών νέων MFD λειτουργιών και τριών νέων οπτικών γωνιών: Free Look, Bogey Padlock και Incoming Missile View. Μία από τις ευχάριστες διορθώσεις που έγιναν είναι αυτή της αύξησης τεχνητής νοημοσύνης των wingmen, οι οποίοι πετούν πιο... ανθρώπινα και δεν σε ακολουθούν κάνοντας ό,τι κάνεις, καταλήγοντας στο τέλος να σκοτωθούν και να σε αφήσουν έρημο σαν την καλαμιά στον κάμπο.



Ενα MiG λιγότερο.

Βελτίωση επήλθε επίσης στα μοντέλα των αεροσκαφών καθώς και στη σχεδίαση των αποστολών. Δυστυχώς, δεν είδαμε καμία βελτίωση στον ήχο, ο οποίος δεν ικανοποιούσε εξαρχής.

Είναι γεγονός πως η Interactive Magic πρόσθεσε πολλές "πινελιές" στο δημιούργημά της, όμως με τα τωρινά δεδομένα δεν μπορεί να "χτυπήσει" τους νέους τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει σε προσομοιωτές σύγχρονων ή και παλαιών αεροσκαφών (βλ. F-22 ADF, το καινούριο F-15, Air Warrior III, Red Baron II...).



UPRISING

JOIN OR DIE.

ΕΤΑΙΡΙΑ
3DO
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB RAM, 1MB SVGA DirectDraw, CD-ROM 2x, 50MB στο σκληρό, SoundBlaster, Windows 95, 3D υποστήριξη: 3Dfx
ΔΙΑΘΕΣΗ
Plotline, Σολωμού 28, τηλ.: 3834735

Πώς θα μπορούσε κάποιος να συνδυάσει το Quake 2 και το Red Alert σε ένα παιχνίδι; Το Uprising επιχειρεί κάτι τέτοιο, αφού χαρακτηρίζεται ως ένα από τα λίγα strategy-3D action παιχνίδια στην αγορά. Ας δούμε όμως αν ο συνδυασμός αυτός δουλεύει τόσο καλά όσο θα ήθελαν οι δημιουργοί του.



του Μάριου Καραγιάννη
karios@compulink.gr



Πλάνο των δυνάμεών σας.

Το Uprising δεν είναι ένα συνηθισμένο παιχνίδι στρατηγικής. Δεν θα έχετε τη δυνατότητα να στείλετε τα στρατεύματά σας στη μάχη καθισμένος αναπαυτικά στην καρέκλα του γραφείου σας πίνοντας, ενδεχομένως, τον φραπέ σας, καθώς έχετε συνηθίσει να κάνετε σε παιχνίδια όπως το Red Alert. Εδώ τα πράγματα είναι διαφορετικά.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Το κέντρο επιχειρήσεων, από όπου θα συντονίζετε το παιχνίδι, τοποθετείται στο εσωτερικό ενός τανκ, ονόματι Wraith, το οποίο -είτε το θέλετε είτε όχι- πρέπει να αποτελεί μέρος της επιθετικής αλλά και της αμυντικής στρατιωτικής δύναμής σας. Βλέπετε τη δράση μέσα ή έξω από το Wraith και εκτός από το χειρισμό του τανκ, ο οποίος είναι καθαρά σε arcade μορφή χωρίς πολλά πολύπλοκα χαρακτηριστικά, έχετε τη δυνατότητα να τηλεμεταφέρετε μονάδες στο οπτικό πεδίο σας. Η φιλοσοφία του παιχνιδιού ως strategy είναι διαφορετική από τη συνηθισμένη. Δεν κατασκευάζετε ούτε εκπαιδεύετε μονάδες, αλλά τις τηλεμεταφέρετε. Η δυνατότητα τηλεμεταφοράς, βέβαια, παρέχεται από τα διάφορα κτίρια.

Οι βάσεις του παιχνιδιού δεν μπορούν να χτιστούν οπουδήποτε. Κατασκευάζονται μόνο σε ειδικές τοποθεσίες που ονομάζονται Hot Zones και έχουν ως χαρακτηριστικό τις έτοιμες μεταλλικές βάσεις οι οποίες αναγράφουν Claim. Αν μπείτε μέσα σε μία από αυτές τις βάσεις και πατήσετε F9, καλείτε μια Citadel προκειμένου να εγκατασταθεί. Στις πρώτες αποστολές θα βρίσκετε Hot Zones ελεύθερες τις οποίες μπορείτε εύκολα να καταλαμβάνετε. Στις επόμενες αποστολές, όμως, συνήθως θα είναι ήδη κατειλημμένες από τον εχθρό και θα πρέπει να δώσετε σκληρή μάχη για να τις κατακτήσετε. Κάθε Hot Zone έχει έναν πολύ περιορισμένο αριθμό διαθέσιμων θέσεων για εγκαταστάσεις, γι' αυτό θα πρέπει να διεκδικείτε όσο περισσότερες Hot Zones, και κατά συνέπεια Citadels, μπορείτε. Τα κτίρια που μπορείτε να τοποθετήσετε

LIVE AND LET DIE

Πατώντας το "M" σε multiplayer παιχνίδια έχετε τη δυνατότητα να στείλετε μηνύματα. Δεν έπρεπε να βρουν οι προγραμματιστές της Cyclone Studios μια χρησιμότητα και στο Single player mode;
Αφού πατήσετε λοιπόν το "M", γράψτε:
Chump (πρώτη φορά): Γίνεστε άτρωτος
Chump (δεύτερη φορά): Ταχύτητα και γίνεστε άτρωτος
Dangerous: Απειρα πυρομαχικά
Tuf: Super όπλα.

Γράφοντας τις τέσσερις λέξεις με τη σειρά που σας δίνονται, μία κάθε φορά, θα έχετε όλα τα προαναφερόμενα μετατρέποντας έτσι το Wraith σας σε μια μηχανή που θα καταστρέφει οτιδήποτε βρει στο δρόμο της.



Εντυπωσιακή άποψη μιας βάσης σας.



Προκαλώντας εκρήξεις.



Ενα από τα αμυντικά όπλα σας.

μετά τη Citadel είναι εργοστάσια ενέργειας, παραγωγής μονάδων, αμυντικά κανόνια καθώς και κτίρια εκτόξευσης ενεργειακών δεσμών. Επίσης μπορείτε να βρείτε κιβώτια με bonuses που θα σας δώσουν δωρεάν μονάδες, upgrades, ενέργεια και άλλα.

Η δυναμική δημιουργία αποστολών σε κάθε campaign σε συνδυασμό με τις δυνατότητες multiplayer παιχνιδιού υπόσχεται υψηλό βαθμό αντοχής στο χρόνο. Με την επιτυχή ολοκλήρωση κάποιας αποστολής λαμβάνετε ένα χρηματικό ποσό, το οποίο μπορείτε να αξιοποιήσετε αναβαθμίζοντας τις μονάδες, τα όπλα, το Wraith ή τα κτίριά σας.

Το gameplay του παιχνιδιού είναι απλό, αν και απαιτεί λίγες ώρες για την εξοικείωση με αυτό. Καλό θα είναι να ξεκινήσετε το παιχνίδι διαβάζοντας πρώτα το manual και έχοντας δίπλα την ειδική καρτέλα με τα πλήκτρα που θα βρείτε στο κουτί του παιχνιδιού, γιατί θα σας βοηθήσει αρκετά.

Τα γραφικά είναι καταπληκτικά. Η Tera-Tech 3D Engine σε 166MHz Pentium παρουσίασε πολύ υψηλό FPS στη χαμηλή ανάλυση και μέτριο στην υψηλή, ακόμη και χωρίς 3D επιτάχυνση. Υποστηρίζεται το chipset 3Dfx, με το οποίο το παιχνίδι "πετάει" σε ταχύτητα και δείχνει τον καλό εαυτό του σε ό,τι αφορά τη λεπτομέρεια και τα ειδικά οπτικά effects. Ο φωτισμός είναι εξίσου πετυχημένος, τα κομμάτια δε που εκτοξεύονται από τις εκρήξεις μαζί με τους πυκνούς καπνούς που ξεπηδούν προσθέτουν στην οπτική αληθοφάνεια.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι επίσης προσεγμένος. Τα laser, οι πύραυλοι, οι εκρήξεις, οι κραυγές και τα δυναμικά μουσικά κομμάτια του τίτλου δένουν με την ατμόσφαιρα αρμονικά. Το speech είναι καθαρό, ενώ ιδιαίτερα χρήσιμα είναι τα effects που παράγουν τα bonuses που βρίσκονται κοντά σας.

Ομολογουμένως, το μείγμα στρατηγικής-δράσης που δημιούργησε η 3DO και η Cyclone Studios είναι εξαιρετικό και "εκρηκτικό". Αν το δίλημμα υφίσταται όπως το θέτει η εταιρία, Join or Die, η δική μας επιλογή είναι αναμφισβήτητα Join...

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	83
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	80

85



Ανήκει σε ένα πρωτότυπο είδος παιχνιδιών και παρέχει ποιοτικό gameplay και όμορφα γραφικά. Θα ικανοποιήσει τους action gamers καθώς και τους οπαδούς των strategies, αφού αποτελεί "υβρίδιο" των δύο αυτών ειδών παιχνιδιών.

ΜΟΝΑΔΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΘΕΤΙΚΑ/ ΑΜΥΝΤΙΚΑ ΚΤΙΡΙΑ ΤΟΥ UPRISING



Σπίτι μου, σπιτάκι μου: Αποτελεί το κέντρο επιχειρήσεων της μάχης, από όπου διευθύνετε τη δράση λαμβάνοντας ταυτόχρονα μέρος σε αυτήν. Αναβαθμίζεται ξεχωριστά κάθε κομμάτι του.



(Aerial Assault Vehicles): Ιπτάμενα επιθετικά οχήματα, ευάλωτα σε αντιαεροπορικά όπλα, γι' αυτό φροντίστε να καθαρίσετε το μέρος προτού τα στείλετε. Αναβαθμίζονται μέχρι και 5 επίπεδα (Sparrow, Crow, Hawk, Condor, Eagle).



Soldiers: Το πεζικό σας. Από τα λίγα οχήματα που μπορούν να κάνουν ζημιά σε εχθρικά κτίρια τοποθετώντας εκρηκτικά. Αργά και ευάλωτα αλλά πολύτιμα για το προαναφερθέν χαρακτηριστικό τους. Αναβαθμίζονται μέχρι και 5 επίπεδα (Recruits, Green Units, General Infantry, Veterans, Elite Guard).



Tanks: Μηχανοκίνητα επιθετικά οχήματα, πολύ χρήσιμα απέναντι σε οχήματα εδάφους και ειδικά στο πεζικό. Αναβαθμίζονται μέχρι και 5 επίπεδα (Wildcat, Hyena, Cheetah, Leopard, Puma).



Bombers: Το βαρύ πυροβολικό. Ιδιαίτερα αργά και χωρίς μεγάλο εξοπλισμό, τα βομβαρδιστικά είναι εξαιρετικά ευάλωτα σε επιθέσεις από αντιαεροπορικά όπλα. Καθαρίστε το χώρο καλά προτού τα στείλετε. Η ζημιά που προκαλούν από την άλλη πλευρά είναι τεράστια. Αναβαθμίζονται μέχρι και 5 επίπεδα (LR-12, LR-18, LR-23, LR-40, LR-51).



SAM Sites: Τα αντιαεροπορικά όπλα. Εκτοξεύουν S-A πυραύλους σε ιπτάμενους αντιπάλους. Χρήσιμα για προστασία από βομβαρδισμούς αλλά και επιθέσεις από AAV. Αναβαθμίζονται μέχρι και 3 επίπεδα (Salvo, Barrage, Rake).



Turrets: Αμυντικά κανόνια. Σημαδεύουν αυτόματα και πυροβολούν οποιονδήποτε εχθρό πλησιάσει. Χρήσιμα για να αποκρούουν μικρές επιθέσεις. ;Αναβαθμίζονται μέχρι και 3 επίπεδα (Alpha class, Beta class, Gamma Class).



Citadel: Το αρχηγείο σας, εξοπλισμένο με δύο πανίσχυρα laser κανόνια, αποτελεί την "καρδιά" κάθε βάσης. Αμύνεται αυτόματα, ωστόσο μπορείτε αν θέλετε να αναλάβετε τον έλεγχο των κανονιών του. Θεωρητικά, πάντως, η βασική λειτουργία του είναι να μετατρέπει την ενέργεια που συλλέγεται. Μπορεί να αναβαθμιστεί μέχρι και 5 επίπεδα (Spitter, Shrike, Saracen, Slammer, Slaughterhouse).



KSAT Building: Εκτοξεύει μια δέσμη ενέργειας που μέσω του δικτύου δορυφόρων σε τροχιά μπορεί να καταστρέψει οποιοδήποτε κτίριο επιλέξετε. Απαιτεί τεράστιες ποσότητες ενέργειας. Αναβαθμίζεται μέχρι και 3 επίπεδα (Peacemaker, Warmonger, Punisher).

M1 TANK PLATOON II

Η Microprose, μια μεγάλη εταιρία στο χώρο των παιχνιδιών που έχει δημιουργήσει πλήθος επιτυχημένων τίτλων, σίγουρα μας προδιέθεσε θετικά με την αναγγελία του νέου δημιουργήματός της, του M1 TANK PLATOON II.

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@eexi.gr

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 133MHz, 16MB RAM, 2x CD-ROM, ΔΕΝ απαιτείται 3Dfx αλλά υποστηρίζεται
ΔΙΑΘΕΣΗ
Το παιχνίδι μάς διέθεσε η CD-MEDIA (Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906).

Κόντευε μεσημέρι και ο ήλιος μάς έκαιγε αλύπητα. Η θερμοκρασία είχε ξεπεράσει τους 40 βαθμούς Κελσίου στην έρημο, στα σύνορα του Κουβέιτ με το (πιο άλλο;) Ιράκ. Τα πάντα ήταν καυτά - για να προστατευτούμε από τυχόν εγκαύματα, ακουμπώντας τις βαριές λαμαρίνες του M1A2 ABRAMS έπρεπε να φοράμε γάντια. Είχε περάσει ήδη μία ώρα, η αναμονή γινόταν όλο και πιο αγωνιώδης, πιο σκληρή κάθε λεπτό που περνούσε, οπότε η ένταση ολοένα μεγάλωνε. Οι πληροφορίες έλεγαν πως μια ίλη από ιρακινά άρματα μάχης και τεθωρακισμένα οχήματα κατευθυνόταν με ταχύτητα προς την κουβεϊτιανή μεθόριο. Η διαταγή ήταν σαφής: "Πυρ κατά βούλησιν εις περίπτωσιν θέας του εχθρού!". Επικρατούσε μια εκνευριστική σιωπή, ώσπου ξαφνικά ο πυροβολητής άρχισε να ουρλιάζει, σπάζοντάς μας τις καρδιές: "Άρμα μάχης 70° αριστερά!" Κοίταξα αμέσως τον scanner μου. Πράγματι, εθεάθη το πρώτο άρμα, το οποίο ηγείτο ενός επιθετικού σχηματισμού τεσσάρων αρμάτων μάχης. Ο πυργίσκος του οχήματος έστριψε προς το μέρος του επικεφαλής της εχθρικής ίλης και τον σημάδεψε. Αμέσως έδωσα εντολή: "ΠΥΡ!", και το πανίσχυρο πυροβόλο του M1 A^2 ABRAMS μάς τράνταξε για τα καλά. Μέσα σε δευτερόλεπτα, το εχθρικό άρμα είχε τυλιχτεί στις φλόγες...





Ο πολύτιμος χάρτης.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το M1 TANK PLATOON II, όπως όλοι προφανώς καταλάβατε, είναι ένα παιχνίδι προσομοίωσης αρμάτων μάχης. Πρόκειται για μια κατηγορία που τον τελευταίο καιρό φαίνεται να κερδίζει έδαφος, αφού έχουν προηγηθεί -μέσα σε λίγους μήνες και άλλες κυκλοφορίες, όπως εκείνη του iM1A2 ABRAMS από την Interactive Magic και του ARMORED FIST II από τη Novalogic. Βέβαια όλοι οι τίτλοι έχουν πρωταγωνιστή το καλύτερο άρμα μάχης του στρατού των ΗΠΑ - όπως συμβαίνει και με τους αεροπορικούς προσομοιωτές, όπου το F-22 έχει κερδίσει τις καρδιές των κατασκευαστών των παιχνιδιών αλλά και τους οπαδούς του είδους. Μόνο που, στην περίπτωση των αρμάτων μάχης, το ABRAMS υπηρετεί κανονικά στις τάξεις του αμερικανικού στρατού.

GAMEPLAY

Η αλήθεια είναι πως στην αρχή θα χαθείτε, οπότε με το... εγχειρίδιο ανά χείρας ξεκινάμε. Μια και τέθηκε θέμα εγχειριδίου, οφείλουμε να ομολογήσουμε πως η CD-MEDIA έκανε καλή δουλειά στη μετάφρασή του. Ο ρόλος μας στο M1 TANK PLATOON είναι πολύπλευρος. Μπορούμε να ελέγξουμε το παιχνίδι από αρκετές θέσεις: αυτή του commander (αρχηγός του άρματος κι εκείνος που συντονίζει όλες τις λειτουργίες και τα μέλη του οχήματος), του gunner (ο "εκτελεστής" των εχθρικών μονάδων), του πολυβολητή (ελέγχει το πολυβόλο που βρίσκεται επάνω στον πυργίσκο) και, τέλος, τη θέση του οδηγού (όπως είναι φανερό, οδηγεί το άρμα). Έχουμε τη δυνατότητα να αναλάβουμε μία από αυτές τις θέσεις ή όλες,


Οι μάχες είναι ιδιαίτερα "φωτεινές" τη νύχτα.


Ποιος είπε πως δεν υπάρχει εναέρια υποστήριξη;



Το κέντρο επιχειρήσεων του Commander.

αναλόγως τι μας εξυπηρετεί την εκάστοτε στιγμή.

Μπορεί το M1 TANK PLATOON II να είναι ένας προσομοιωτής, θα πρέπει όμως να επιδείξουμε και τις στρατηγικές αρετές μας, καθώς στη διάθεσή μας υπάρχει κι ένας χάρτης μέσω του οποίου μπορούμε να δούμε σε πραγματικό χρόνο τις κινήσεις των εχθρικών αρμάτων μάχης. Συνεπώς, θα πρέπει να σχεδιάσουμε ΚΑΙ επί χάρτου τις κινήσεις μας, ώστε να βρεθούμε σε πλεονεκτική θέση έναντι του εχθρού. Οι εκπλήξεις όμως δεν σταματούν εδώ. Σε περίπτωση που το άρμα όπου επιβαίνουμε καταστραφεί, με το πάτημα ενός πλήκτρου μεταφερόμαστε σε άλλο άρμα της ίλης που διοικούμε. Επιπλέον, αυτό μπορεί να συμβεί οποιαδήποτε χρονική στιγμή το θελήσουμε.

Μόλις γίνει η απαραίτητη εξοικείωση με το χειρισμό του παιχνιδιού, θα το βρείτε αρκετά διασκεδαστικό, αφού - όπως προαναφέραμε- η δράση είναι καταιγιστική. Εκτός από την υποστήριξη των υπόλοιπων αρμάτων μάχης και τεθωρακισμένων οχημάτων του ουλαμού μας, μπορούμε ανά πάσα στιγμή να ζητήσουμε υποστήριξη είτε από μονάδες πυροβολικού είτε από αεροπορικά σμήνη, απαρτιζόμενα από τα γνωστά επιθετικά ελικόπτερα Apache ή τα μαχητικά αεροπλάνα A-10 Thunderbolt και Harri-



Το Apache στο πλευρό μας όποτε είναι διαθέσιμο.

er. Είναι πλέον φανερό πως οι δημιουργοί του τίτλου έχουν παράσχει πολλά εργαλεία στη διάθεση του χρήστη. Βέβαια θα μου αντιτείνετε: "Μήπως το gameplay απλουστεύεται;" Η απάντηση είναι: "Οχι". Προοδευτικά το παιχνίδι δυσκολεύει αρκετά, ενώ σε αρκετές περιπτώσεις όλα αυτά τα μέσα που διατίθενται στο χρήστη αποδεικνύονται λίγα.

Η Microprose φρόντισε να συμπεριλάβει μια ιδιαίτερα καλή multimedia παρουσίαση του άρματος μάχης με τα κύρια χαρακτηριστικά του -εν συντομία δίνει μια πολύ καλή εικόνα για το υλικό που έχουμε στα χέρια μας. Φυσικά υπάρχει επιλογή για Single Battle όπως και για Campaign με τέσσερα διαφορετικά θέατρα επιχειρήσεων. Επίσης, καλό θα ήταν (όπως πάντα) να κάνετε μια βόλτα από την επιλογή Training. Δεν θα μπορούσαν να λείψουν και οι Multiplayer επιλογές, που επιτρέπουν παιχνίδι τόσο στο Internet όσο και μέσα από τους υπόλοιπους γνωστούς τρόπους διασύνδεσης Η/Υ, όπως modem to modem, LAN, serial connection.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Είμαστε στην ευχάριστη θέση να αναφέρουμε πως τα γραφικά είναι εξαιρετικά. Κινούμαστε σε λεπτομερές τρισδιάστατο περιβάλλον, ενώ η αναπαράσταση των θεάτρων επιχειρήσεων είναι ιδι-



Μόλις του την "ανάψαμε".

αίτερα ακριβής. Εάν είστε κάτοχοι τρισδιάστατων επιταχυντών θα παρατηρήσετε και άλλες λεπτομέρειες, όπως τη σκόνη που διαχέεται στην ατμόσφαιρα με την κίνηση των αρμάτων ή τους πολύ όμορφους και αληθοφανείς καπνούς από τις ριπές των όπλων. Τα textures των επιφανειών των χώρων αλλά και των οχημάτων είναι απλώς εκπληκτικά, το δε animation των στρατιωτών ικανοποιητικό. Κάποιο ψεγάδι που παρατηρήθηκε αφορά στα δέντρα, τα οποία από κοντά "pixeliάζουν" ακόμα και με 3Dfx, ενώ επιπλέον δεν έχουν τρισδιάστατη μορφή - μάλλον για 2D μοιάζουν.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
GAMEPLAY	83
ΑΝΤΟΧΗ	80

88



Ισως ο καλύτερος προσομοιωτής αρμάτων μάχης, με κύριο χαρακτηριστικό την άφθονη δράση του.

Τα ηχητικά εφέ, χωρίς να είναι πλούσια, κινούνται σε αρκετά υψηλό επίπεδο κυρίως χάρη στην ποιοτική και dolby surround ακουστική τους. Η μουσική επένδυση είναι στα ίδια επίπεδα με τα ηχητικά εφέ, αποτελούμενη από στρατιωτικά εμβατήρια.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ο ήλιος παραχωρούσε πλέον τη θέση του στο φεγγάρι, η θερμοκρασία άρχισε να πέφτει και οι μηχανές των πανίσχυρων ABRAMS σώπασαν. Εμείς, ύστερα από μια σκληρή μάχη, γυρίσαμε στη βάση κατάκοποι μα και χαρούμενοι, γιατί επιστρέψαμε νικητές!

PC



Eat hot lead.



Με φόντο το ηλιοβασίλεμα.

ACTION

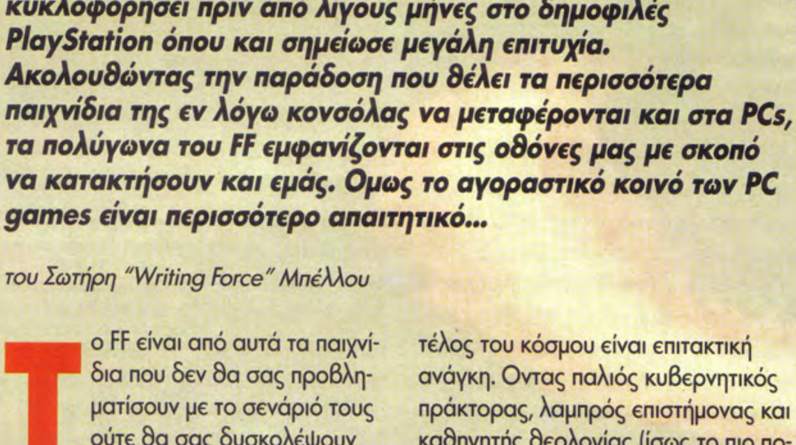
FIGHTING FORCE

Τα γνωστά και μη εξαιρετέα πολύγωνα έκαναν την εμφάνισή τους και στα scrolling beat'em up. Το ψευδο-τρισδιάστατο "ξύλο" είναι πια παρελθόν και το Fighting Force της Eidos αναλαμβάνει το ιερό καθήκον να μεταφέρει τις ψηφιακές γροθιές σε ένα πλήρες 3D περιβάλλον. Το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει πριν από λίγους μήνες στο δημοφιλές PlayStation όπου και σημείωσε μεγάλη επιτυχία. Ακολουθώντας την παράδοση που θέλει τα περισσότερα παιχνίδια της εν λόγω κονσόλας να μεταφέρονται και στα PCs, τα πολύγωνα του FF εμφανίζονται στις οθόνες μας με σκοπό να κατακτήσουν και εμάς. Ομως το αγοραστικό κοινό των PC games είναι περισσότερο απαιτητικό...

του Σωτήρη "Writing Force" Μπέλλου

Το FF είναι από αυτά τα παιχνίδια που δεν θα σας προβληματίσουν με το σενάριό τους ούτε θα σας δυσκολέψουν με το πολύπλοκο gameplay τους. Τα πράγματα δεν θα μπορούσαν να γίνουν απλούστερα. Ο σατανικός Dr Dex Zeng, κατά έναν τρόπο που δεν αξίζει αναφοράς, θεωρεί ότι το τέλος του κόσμου είναι επιτακτική ανάγκη. Οντας παλιός κυβερνητικός πράκτορας, λαμπρός επιστήμονας και καθηγητής θεολογίας (ίσως το πιο πολυτάλαντο πολύγωνο που έχουμε δει), έχει όλα τα μέσα στη διάθεσή του για να εκπληρώσει το σκοπό του.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- **ΚΑΤΩΤΕΡΟ**
- ΜΕΣΟ
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Δείγμα από τις εντυπωσιακές ειδικές κινήσεις των ηρώων.



Ωστε έχω ωραία... πολύγωνα ε; Αρπάξτε την για να μάθετε.

Εδώ ακριβώς επεμβαίνει η δυναμική ομάδα ονόματι Fighting Force στοχεύοντας να δώσει ένα τέλος στις διαβολικές βλέψεις του Zeng.

Τι σημαίνουν όλα αυτά μέσα στο παιχνίδι; Αν δεν καταλάβατε, θα πρέπει να σπάσετε στο ξύλο όλους και όλα όσα εμφανίζονται στο διάβα σας, μέχρι το τέλος, όπου θα κληθείτε να αντιμετωπίσετε την πηγή του κακού, τον Zeng αυτοπροσώπως. Απλά πράγματα, που δεν ξεφεύγουν από τις προηγούμενες gaming συνήθειές σας. Η μόνη διαφορά είναι τα εντυπωσιακά γραφικά.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι κάτι παραπάνω από όμορφα και τρέχουν σε 12 (ουάου!) διαφορετικές αναλύσεις. Από 320x200 μέχρι και 1.280x1.024. Το FF είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που για να τρέξει ΑΠΑΙΤΕΙ μια 3D κάρ-

ΕΤΑΙΡΙΑ
EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Windows 95, 16MB RAM, Direct X 5.0, Pentium 133MHz, 4x CD-ROM, 4MB 3D accelerator, κάρτα ήχου συμβατή με Direct X 5.0

ΔΙΑΘΕΣΗ
Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	78
GAMEPLAY	80
ΑΝΤΟΧΗ	70

79



Αν είστε φανατικός του "Βαράτε", μάλλον θα σας κερδίσει. Διαφορετικά δεν χάνετε τίποτα να το δείτε. Αλλωστε η δική σας γνώμη μετράει περισσότερο.

τα, κάτι που σημαίνει ότι αργά ή γρήγορα οι 3D επιταχυντές θα γίνουν το νέο gaming standard. Οι κυριότερες 3D κάρτες που υποστηρίζονται είναι οι: 3DFX ή συμβατές, Matrox Mystique, Power VR (PCX1 και 2) συμβατές, Nvidia Riva 128, ATI Rage Pro και Rendition συμβατές. Φυσικά, για να δείτε τη μέγιστη ανάλυση σε παράθυρο πλήρους οθόνης θα χρειαστείτε κάρτα με περισσότερα από 4MB, αλλά κάτι τέτοιο δεν αξίζει τον κόπο, αφού και η τυπική ανάλυση στα 4MB προσφέρει εντυπωσιακά αποτελέσματα. Στο FF θα δείτε λεπτομερή γραφικά με όμορφες φωτοσκιάσεις, εντυπωσιακά εφέ-εκρήξεις, φυσικότητα στην κίνηση και καλοσχεδιασμένα sprites.

Ο ήχος του παιχνιδιού περιλαμβάνει τους τυπικούς... γδούπους που αποδεικνύουν ότι η γροθιά σας βρήκε τον στόχο, ορισμένες εκρήξεις, λίγο speech (κραυγές πόνου και όλα τα συναφή), όμορφα digitizes και συμπαθητική μουσική. Τίποτε περισσότερο, τίποτε λιγότερο. Σίγουρα δεν είναι εντυπωσιακός, αλλά σε τελική ανάλυση εξυπηρετεί το σκοπό του.



Ψιτ, κύριος... πολύγωνο, δεν κάθεσαι να σε βαρέσω γιατί έχω να γράψω το review;

GAMEPLAY: ΤΟ ΞΥΛΟ ΒΓΗΚΕ ΑΠ' ΤΟΝ ΠΑΡΑΔΕΙΣΟ

Η παραπάνω φράση τα λέει όλα. Τέσσερις ήρωες/ηρωίδες, πλήθος κινήσεων, ειδικών και μη, πολλά είδη εχθρών και αρκετά levels θα ικανοποιήσουν τις απαιτήσεις σας. Αν, μάλιστα, συνυπολογίσετε τα κάλλη των δύο -γένους θηλυκού- χαρακτήρων, τότε το δέλεαρ στο gameplay (εμένα μου λες) γίνεται ακόμα μεγαλύτερο. Οι χαρακτήρες, εκτός από τις διαφορετικές για καθέναν απλές



Χα! Σίγουρα θα έπρεπε να γίνω ποδοσφαιριστής!

κινήσεις, περιλαμβάνουν και μερικές άκρως εντυπωσιακές ειδικές. Αυτές ενεργοποιούνται με έναν συνδυασμό πλήκτρων, όμως η χρήση τους μειώνει αρκετά την ενέργεια, γι' αυτό καλύτερα να τις φυλάξετε για το τέλος. Η ενέργεια αναπληρώνεται με τα απαραίτητα power-up (εδώ σάντουιτς, αναψυκτικά), ενώ δεν λείπουν και τα extra όπλα. Από τις τυπικές ράβδους και τα κλασικά μαχαίρια έως και πιστόλια, χειροβομβίδες ακόμη και μπαζούκας (δεύτερο ουάου!), όλα θα βοηθήσουν να εξοντώσετε κάθε πολυγωνικό εχθρό.

ΓΚΡΙΝΙΕΣ, ΓΚΡΙΝΙΕΣ, ΓΚΡΙΝΙΕΣ....

Η τελική εντύπωση που αφήνει το παιχνίδι είναι μέτρια. Εντυπωσιακά γραφικά, όμορφος ήχος, ακόμα και το διπλό είναι πολύ καλό. Οπότε θα αναρωτηθείτε πού βρίσκεται το πρόβλημα. Δυστυχώς, όλα



Ο Smasher είναι αληθινό κτήνος!



Το διπλό είναι διασκεδαστικό.

αυτά δεν εγγυώνται την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Αν δεν είστε φανατικός των beat' em up παιχνιδιών, δύσκολα θα επανατοποθετήσετε το CD του FF στο drive σας από τη στιγμή που θα το τελειώσετε. Υπάρχει πάντα και το ενδεχόμενο να βαρεθείτε στα μέσα της διαδρομής, αφού το παιχνίδι είναι κάπως μονότονο. Κάτι τέτοιο μπορεί να ισχύει στα περισσότερα scrolling beat' em up, αλλά εμείς οφείλαμε να σας προειδοποιήσουμε. Ισως πια να έχει περάσει ανεπιστρεπτί η εποχή που παρόμοια παιχνίδια ξεσήκωναν τους gamers. PC

BEAT'EM UP: ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Η μεταφορά του... ξυλοφορτώνειν στις οθόνες μας ξεκίνησε με το ιστορικό (και ανεπανάληπτο κατά πολλούς) Double Dragon στα arcade rooms. Εντονη δράση, μεγάλη δόση βίας και άπιαστο διπλό ήταν πρωτοφανή στοιχεία για την εποχή. Αν ασχολείστε με παιχνίδια από μικροί, αποκλείεται να μην έχετε χαλάσει ένα σεβαστό ποσό από εικοσάρικα στο μηχάνημα του DD. Η συνέχεια ήταν καταιγιστική. Παρόμοια παιχνίδια-αντιγραφές ξεφύτρωναν από παντού, σε κάθε format, ωστόσο λίγα κατόρθωσαν να αποτελέσουν σταθμό (βλ. Final Fight). Με το πέρασμα του χρόνου, το σενάριο άλλαξε και ο scrolling χαρακτήρας έδωσε τη θέση του σε έναν αντίστοιχο one on one, περισσότερο προσωπικό. Η αρχή έγινε με το Street Fighter, η δράση έφτασε σε επίπεδα αδρεναλίνης με το καταπληκτικό Street Fighter 2 για να κορυφωθεί με το ανεπανάληπτα βίαιο Mortal Kombat. Το τέλος της ιστορίας το ξέρετε. Τα Mortal Kombat έφθασαν αισίως τα 4 (μαζί με το καινούριο για τα arcades), τα Street Fighter είναι άγνωστο πόσα sequels περιέχουν, ενώ τα πολύγωνα έκαναν εντυπωσιακά την εμφάνισή τους (Virtua Fighter, Tekken). Πώς, άραγε, θα "κλείσει" η ιστορία, με full motion video 3D γραφικά ή με virtual reality συστήματα; 'Η μήπως το αίμα θα πετάγεται σε real time από την οθόνη μας; Μόνο ο χρόνος θα δείξει...

The Great BATTLES of CAESAR

Αναφερόμενοι στη ρωμαϊκή αυτοκρατορία, ένα όνομα μας έρχεται αμέσως στο μυαλό: Ιούλιος Καίσαρας. Οι μάχες του τελευταίου καθώς και η σύγκρουσή του με τη Σύγκλητο (Γερουσία, κατά το manual) παρουσιάζονται από την Erudite Software (διανομή από την Interactive Magic) στο "The Great Battles of Caesar". Πρόκειται για το τρίτο παιχνίδι της σειράς Great Battles, θέμα της οποίας είναι τα κατορθώματα μεγάλων στρατηγών της αρχαιότητας.

του Αντώνη Σκουλικάρη
ansk@mdfoods.dk

Η σειρά ξεκίνησε με τις μάχες του Μεγάλου Αλεξάνδρου και συνεχίστηκε με αυτές του Αννίβα. Ο τρίτος τίτλος ασχολείται με τον εμφύλιο πόλεμο, που σήμανε το τέλος της ρωμαϊκής αυτοκρατορίας, ανάμεσα στον Ιούλιο Καίσαρα και τον Γάιο Πομπήιο. Τον πόλεμο αυτό καλείστε να κερδίσετε παίρνοντας το ρόλο του Καίσαρα.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι όμοιος με αυτόν των προηγούμενων δύο τίτλων. Ελέγχετε έναν αριθμό ηγετών, όπως χαρακτηρίζονται από το manual, οι οποίοι με τη σειρά τους έχουν υπό τις διαταγές τους κάποιες μονάδες. Οσο πιο σημαντικός είναι ο ηγέτης τόσο μεγαλύτερη είναι η εμβέλειά του και ο αριθμός των εντολών που μπορεί να δώσει στους στρατιώτες του.

Υπάρχουν όμως και κάποιες διαφοροποιήσεις σε σχέση με τις προηγούμενες κυκλοφορίες. Στα στρατεύματα του Καίσαρα αντί για φάλαγγες έχουμε ρωμαϊκές λεγεώνες, ο ρόλος του ιππικού περιορίζεται στην προστασία των πλευρών του στρατού, ενώ αισθητή είναι η απουσία των τοξοτών. Βασική διαφορά εντοπίζεται και στη διοίκηση των λεγεώνων. Υπάρχουν τώρα αρκετοί διοικητές με πολλά στρατεύματα και μικρό αριθμό εντολών, ενώ παράλληλα μια μικρή ομάδα στρατηγών (συμπεριλαμβανομένου και του Καίσαρα) μεταβαίνουν σε όποιο σημείο της μάχης κρίνετε ότι είναι απαραίτητοι και ενισχύουν την καθοδήγηση των λεγεωνάριων. Οπως κάθε strategy που σέβεται την κατηγορία στην οποία θέλει να ανήκει, οι μάχες είναι turn based, δίνοντας τη δυνατότητα στον παίκτη να σκεφτεί αρκετά (και επομένως ορθότερα) προτού δράσει. Η τακτική τού "πίσω και σας φάγαμε" θα πρέπει να αποφεύγεται αφού, στις περισσότερες των περιπτώσεων, θα οδηγήσει σε πανωλεθρία, δεδομένου του ότι η τεχνητή νοημοσύνη του computer αντιπάλου κυμαίνεται σε πολύ καλά επίπεδα.

Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε παιχνίδι εκστρατείας, μεμονωμένης μάχης ή multiplayer. Οσον αφορά στο πρώτο, σκοπός σας είναι να νικήσετε τους τέσσερις στρατούς της Γερουσίας σε διάστημα δέκα γύρων και προτού ένας από τους στρατούς αυτούς ή ο Πο-

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERACTIVE MAGIC
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 90MHz, 16MB RAM, 50MB στο σκληρό δίσκο.
ΔΙΑΘΕΣΗ
CD-MEDIA, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906











μπήιος κατακτήσουν τη Ρώμη. Σε αυτό το σημείο εντοπίζεται άλλη μια βασική διαφορά σε σχέση με τις εκστρατείες του Αννίβα και του Μεγάλου Αλεξάνδρου, αφού δεν απαιτείται υποταγή από τις επαρχίες στις οποίες μάχεστε. Ακολουθώντας πιστά την ιστορία, οι μάχες που δίνετε είναι εκείνες κατά τις οποίες ο Καίσαρας συγκρούστηκε με στρατούς της Γερουσίας από το 45 π.Χ. έως το 48 π.Χ.: Φαρσάλων, Ρούσπινας, Θαψού και Μούνδας. Στο πλευρό σας βρίσκεται και το ναυτικό του Καίσαρα, εμποδίζοντας το πέρασμα του στρατού της Γερουσίας από τη Νουμιδία προς τη Σικελία και τη Ρώμη.

Εάν επιλέξετε να παίξετε μια μεμονωμένη μάχη, τότε διαλέγετε το στρατό που θα ελέγχετε, ενώ οι διαθέσιμες μάχες είναι οι εξής: Βερσαλλιών (Ρωμαίοι - Γαλάτες), Χαιρώνειας (Ρωμαίοι - Έλληνες, η περιοχή αυτή υπάρχει και στο Great Battles of Alexander), Βιβράκτης (Ρωμαίοι - Γαλάτες), Σάβης (Ρωμαίοι - Γαλάτες), Δυρράχιου (Ρωμαίοι - στρατός Πομπήιου), Φαρσάλων (Ρωμαίοι - στρατός Πομπήιου), Ρούσπινας (Ρωμαίοι - στρατός Πομπήιου), Θαψού (Ρωμαίοι - στρατός Πομπήιου) και Μούνδας (Ρωμαίοι - στρατός Πομπήιου). Τα ιστορικά στοιχεία κάθε μάχης είναι δοσμένα με κάθε λεπτομέρεια και πολλές φορές επηρεάζουν την έκβασή της ουσιαστικά (π.χ. στη μάχη των Βερσαλλιών οι Γαλάτες που κατάγονταν από το Βορρά κινδυνεύουν να χάσουν τη συνοχή/σχηματισμό τους, από τον τρίτο γύρο και έπειτα, διότι δεν είναι συνηθισμένοι στη ζέστη και η μάχη γίνεται... τον Αύγουστο!!!).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το παιχνίδι ξεκινά με μια μικρή αλλά κατατοπιστική εισαγωγή, εξηγώντας εν τάχει την πορεία του Καίσαρα στον εμφύλιο πόλεμο ενάντια στη Γερουσία και τον Πομπήιο, ενώ κλείνει με την αναφορά στη δολοφονία του πρώτου από τον Βρούτο. Τα γραφικά του κυρίως παιχνιδιού κυμαίνονται στα ίδια καλά επίπεδα με τα δύο προηγούμενα της σειράς. Τα στρατεύματα είναι ευδιάκριτα (κυρίως στο κοντινό zoom) και δεν κουράζουν το μάτι, η δε κίνηση των μονάδων χαρακτηρίζεται ομαλή. Το κλίμα των βάρβαρων σφαγών μεταφέρεται πιστά, τόσο οπτικά όσο και ακουστικά. Κραυγές, χλιμιντρίσματα, κλαγγές σπαθιών, ήχοι από βέλη στον αέρα (και στη σάρκα) ανεβάζουν την αδρεναλίνη του παίκτη. Η επική μουσική συμπληρώνει το σύνολο αλλά ίσως κατά πολλούς θεωρηθεί κουραστική, ιδιαίτερα κατά τη διάρκεια μιας πολύωρης μάχης.

Ποικιλία υπάρχει και στη σχεδίαση των πεδίων των μαχών, αφού αυτές εκτυλίσσονται σε ερήμους, πεδιάδες, χιονισμένα βουνά κ.λπ., ενώ η όποια ιδιομορφία του εδάφους έχει αντίκτυπο στην κίνηση και αποτελεσματικότητα των στρατευμάτων σας. Οι τακτικές σας θα πρέπει να προσαρμόζονται στο περιβάλλον, ανάλογα με τη σύσταση των στρατών σας, κάτι που καθιστά κάθε



μάχη μοναδική και αυξάνει την αντοχή του παιχνιδιού.

ΓΕΝΙΚΑ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Οσοι από εσάς ήσαστε φανατικοί του ηρωικού "Centurion: Defender of Rome" θα βρείτε τον τίτλο της αρεσκείας σας καθώς θα σας θυμίσει τη μεγαλοπρέπεια του ρωμαϊκού στρατού και των στρατηγών του (μερικοί, μάλιστα, υπάρχουν με το ίδιο όνομα και την ίδια ισχύ). Το τρίτο κατά σειρά Great Battles αποτελεί άξιο διάδοχο των προκατόχων του, αλλά απευθύνεται στους οπαδούς της σειράς ή σε εκείνους που δεν έχουν δοκιμάσει την τύχη τους ως Μακεδόνες ή Καρχηδόνιοι, αφού οι διαφορές του με τα δύο προηγούμενα δεν είναι τόσο σημαντικές ώστε να κάνουν τον τίτλο ανάρπαστο. Παρ' όλα αυτά περιμένουμε με μεγάλη περιέργεια τον επόμενο στρατηγό...

Ο κύβος ερρίφθη! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	85
ΑΝΤΟΧΗ	75

80



Στα ίδια επίπεδα με τα δύο προηγούμενα της σειράς. Συνιστάται στους φανατικούς των Great Battles.







BATTLESPIRE

του Παναγιώτη Αλικανιώτη

Τελευταία η αγορά έχει κατακλυστεί από πάρα πολλά RPGs, τα οποία έδωσαν ξανά ζωή στο είδος, που μέχρι πρότινος ήταν "εγκαταλελειμμένο" από τις μεγάλες εταιρίες.

Ετσι η Bethesda, γνωστή από το πάρα πολύ καλό DaggerFall, αποφάσισε να κυκλοφορήσει το BattleSpire, ένα RPG που βασίζεται στον ίδιο κόσμο με εκείνον του DaggerFall, τον Tamriel. Εντούτοις ο νέος τίτλος δεν έχει καμιά σχέση με τον προηγούμενο όσον αφορά στο σενάριο.

Το σενάριο λοιπόν έχει ως εξής: Εφόσον κάποιος φιλοδοξεί να προσληφθεί ως ένας από τους προσωπικούς φρουρούς του εκάστοτε αυτοκράτορα του Tamriel, στέλνεται στο Battlespire, ένα μυστηριώδες μέρος στα ανατολικά, προκειμένου να αποδειχτεί η αξία του. Εκεί κατοικούν μόνο μάγοι, που υποβάλλουν σε δοκιμασίες τους διαγωνιζομένους. Εσύ, ως ένας φιλόδοξος νέος ήρωας, στέλνεσαι στο Battlespire.

Εκεί όμως βρίσκεις το μάγο της πύλης νεκρό. Από ένα γράμμα που κρατά στα χέρια του, μαθαίνεις ότι ο πρίγκιπας των Daedra, κάτι περίεργων πλασμάτων, έχει καταλάβει το Battlespire και το έχει μετατρέψει σε ένα απέραντο στρατόπεδο με κατοίκους τα τέρατά του. Τώρα, η μόνη σου διέξοδος είναι η πύλη από όπου θα έφευγες αν είχες νικήσει το διαγωνισμό.



Τα τεχνικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού έχουν βελτιωθεί πολύ σε σχέση με αυτά του DaggerFall. Η ανάλυση είναι υψηλή, αλλά για τους χαρακτήρες έχουν χρησιμοποιηθεί sprites και όχι πολύγωνα, που σήμερα δείχνουν ξεπερασμένα. Φυσικά, τα γραφικά δεν πλησιάζουν αυτά του Quake2, αλλά το παιχνίδι δεν σκοπεύει να εκπλήξει με τα γραφικά του. Ο ήχος κινείται σε πολύ καλά επίπεδα, με κορυφαία τη μουσική επένδυση και το εκπληκτικό speech. Ας πάμε τώρα στην "καρδιά" του καλού RPG, τη δημιουργία χαρακτήρων. Στο Battlespire η συγκεκριμένη παράμετρος αποδεικνύεται καταπληκτική. Μοιάζει πολύ με την αντίστοιχη του DaggerFall, αλλά έχουν αφαιρεθεί ορισμένα στοιχεία, όπως αυτό του συστήματος ερωτήσεων.

Καταρχήν ονομάζετε το χαρακτήρα σας και μετά διαλέγετε φύλο και φυλή (Nord, Breton, Redguard και High, Dark ή Wood Elf). Κάθε φυλή προσφέρει μερικούς extra πόντους σε διαφορετικά skills. Υστερα διαλέγετε αν θα πάρετε μια έτοιμη κλάση χαρακτήρα ή θα φτιάξετε τη δική σας. Το παιχνίδι περιέχει 18(!) έτοιμες κλάσεις. Αν διαλέξετε να φτιάξετε τη δική σας, θα πρέπει να καθορίσετε ένα σωρό παραμέτρους, όπως skills, attributes, πόσες φορές η intelligence σας θα γίνεται spell points και πολλά άλλα. Φυσικά, για να αυξήσετε κάτι θα πρέπει να αφαιρέσετε από κάτι άλλο, ανάλογα με τις προτιμήσεις σας. Μετά, είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε...



Το παιχνίδι αποτελεί ένα μείγμα από RPG, action και adventure, όμως στην ουσία παραμένει ένα κλασικό RPG. Προσφέρει δε, σύμφωνα με τους παραγωγούς του, 40 ώρες παιχνιδιού (!). Εξίσου άξια λόγου τυγχάνουν τα νέα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Μπορείτε να συνομιλήσετε με όλα τα τέρατα, έστω κι αν η συζήτηση δεν οδηγήσει πουθενά ή ακόμα κι αν δεν καταλαβαίνετε τη γλώσσα τους (αν το έχετε, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το spell Tongues, για να κατανοήσετε τη γλώσσα των τεράτων). Ακόμα, το παιχνίδι διαθέτει ένα ιδιότυπο χιούμορ, που μερικές φορές αναδεικνύεται έξυπνο και πρωτότυπο αλλά άλλοτε γίνεται χλιαρό και βαρετό. Οι γρίφοι του επίσης είναι πολλές φορές έξυπνοι, κάτι σπάνιο για τα σημερινά δεδομένα.

Ωστόσο, οι άνθρωποι της Bethesda δεν "παρέλειψαν" να βάλουν και αρνητικά στοιχεία στο παιχνίδι. Το πρώτο και κυριότερο είναι τα δεκάδες bugs. Μόλις αγοράσετε το παιχνίδι, θα πρέπει να σπεύσετε στο Internet για να κατεβάσετε patches (μήπως στην ανάπτυξη του παιχνιδιού βοήθησε η Microsoft;). Επίσης, η κίνηση του παιχνιδιού είναι σπαστή, ειδικά αν έχουν μαζευτεί στην οθόνη πολλοί εχθροί.

Τι έχουμε λοιπόν; Από τη μία ένα αληθινό RPG, με πολύ καλή δημιουργία χαρακτήρων και εντυπωσιακό ήχο, και από την άλλη απλώς όμορφα γραφικά και μέτρια κίνηση. Πάντως το παιχνίδι είναι πράγματι καλό, αλλά δεν θα μπορέσουν να αναγνωρίσουν την αξία του όλοι, ιδιαίτερα οι νέοι παίκτες. Οσοι όμως θέλουν ένα RPG με αρκετή δράση και έξυπνους γρίφους, το Battlespire τους ταιριάζει.

RIVEN

του Θανάση Μπινιάρη

Η αναμενόμενη συνέχεια του θρυλικού Myst είναι πλέον πραγματικότητα. Το Riven είναι εδώ, έτοιμο να παρασύρει στο μαγευτικό κόσμο του όποιον έρθει σε επαφή μαζί του. Ενα παιχνίδι που πλησιάζει το τέλειο και αποτελεί μέτρο σύγκρισης για τις υπόλοιπες παραγωγές του χώρου.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία του Riven συνεχίζει από εκεί όπου σταμάτησε το Myst. Ο Atrius εξόρισε το σατανικό πατέρα του Ghen -επειδή προσπάθησε να χρησιμοποιήσει τα βιβλία των D'ni για κακούς σκοπούς- στον κόσμο του Riven. Δυστυχώς, στον ίδιο κόσμο παγιδεύτηκε από λάθος η γυναίκα του Atrius, Catherine. Σαν να μην έφτανε αυτό, ο κόσμος του Riven αρχίζει να χάνει τη συνοχή του και να διαλύεται. Σκοπός σας λοιπόν είναι να βοηθήσετε τον Atrius να σώσει τη γυναίκα του και τους κατοίκους του Riven.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Riven οριοθετούν ένα νέο επίπεδο ποιότητας στο χώρο των παιχνιδιών για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Στις 4.000 εικόνες του τίτλου θα απολαύσετε πανέμορφες τοποθεσίες, τόσο αληθοφανείς και με τόσο υψηλό ρεαλισμό, ώστε θα νομίζετε ότι είναι πραγματικότητα. Η τεχνική που απέδωσε τα μέγιστα για αυτό το σκοπό είναι η εναπόθεση υφής στις επιφάνειες. Πολλά σετ υφής πραγματικών αντικειμένων πέρασαν με τη βοήθεια scanner στον υπολογιστή. Στη συνέχεια, με τη χρήση του SoftImage, τυλίχτηκαν γύρω από τρισδιάστατα μοντέλα. Οι άνθρωποι της Broderbund, με τη χρήση των πανίσχυρων υπολογιστών SGI και με τη βοήθεια του SoftImage, κατάφεραν να δημιουργήσουν πλάσματα εφάμιλλης αξίας με εκείνα του "Jurassic Park". Το αποτέλεσμα είναι κάτι περισσότερο από εκπληκτικό και αποτελεί το δυνατότερο σημείο της περιπέτειας.



Ο ήχος του τίτλου είναι με μια λέξη μοναδικός. Ο Robyn Miller, ο άνθρωπος που επιμελήθηκε το συγκεκριμένο τομέα, κατάφερε να συνθέσει εξαίσια μουσικά κομμάτια, δημιουργώντας μαζί με τους ambient ήχους μια ηχητική πανδαισία. Οι προγραμματιστές αυτή τη φορά ενσωμάτωσαν ένα είδος τεχνητής νοημοσύνης στο παιχνίδι, ώστε να ακούγεται μια συντόμευση της ίδιας μελωδίας κάθε φορά που εισέρχεστε στο ίδιο δωμάτιο. Παλαιότερα το Myst είχε κατακριθεί για την εκνευριστική επανάληψη της ίδιας μουσικής όταν ο παίκτης επισκεπτόταν τον ίδιο χώρο. Ευτυχώς, η Broderbund αναγνώρισε το σφάλμα της και δεν έπεσε στο ίδιο λάθος. Το μοναδικό μελανό σημείο του Riven είναι ο χειρισμός. Η κίνηση εκτελείται όπως και στο Myst, ενώ ο κέρσορας δεν αναγνωρίζει τα διάφορα αντικείμενα που συναντάτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι άνθρωποι της Broderbund χρησιμοποίησαν το απλό quicktime, γιατί η χρήση του quicktimeVR -που επιτρέπει περιστροφική κίνηση 360 μοιρών- θα μείωνε την ποιότητα των γραφικών. Αρχικά ο χειρισμός είναι πιθανό να σας φανεί απλός, όμως ύστερα από κάποιο χρονικό διάστημα καταλήγει κουραστικός και ίσως σας εκνευρίσει. Σίγουρα όμως δεν στέκεται ικανός να σας στερήσει την απόλαυση που προσφέρει το παιχνίδι.

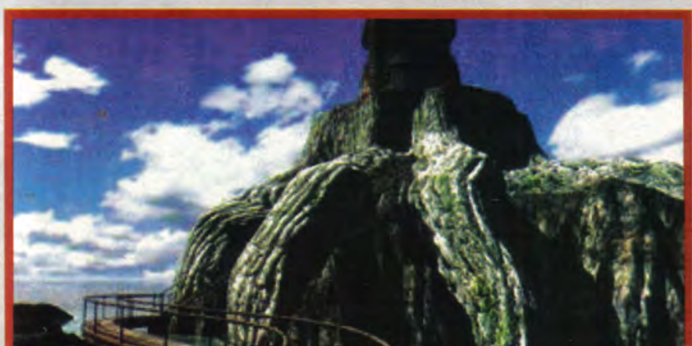
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Ο μαγευτικός κόσμος του Riven, σε συνδυασμό με ένα υποβλητικό σεναριακό background, δημιουργεί απίθανη ατμόσφαιρα. Ενα πέπλο μυστηρίου απλώνεται σε αυτό το γοητευτικό κόσμο και μαγνητίζει όποιον έρθει σε επαφή μαζί του.

Το παιχνίδι στηρίζεται κυρίως σε τρία puzzles, ενώ μερικοί γρίφοι είναι διάσπαρτοι σε διάφορες τοποθεσίες. Ισως ο αριθμός τους φαντάζει μικρός, αλλά ο χρόνος που απαιτείται για την επίλυσή τους είναι πολύ μεγάλος. Κατά τη διάρκεια της περιπέτειας θα διαβάσετε βιβλία, θα αποκρυπτογραφήσετε επιγραφές και σύμβολα, θα ασχοληθείτε με παιδευτικά αντικείμενα, θα αναλύσετε κώδικες και θα κάνετε πολλά μηχανήματα να δουλέψουν. Καλείστε λοιπόν να εξερευνήσετε και να κατανοήσετε πλήρως τον κόσμο του Riven, προκειμένου να ανακαλύψετε τα βαθύτερα μυστικά του και να φτάσετε στο στόχο σας.

Εν κατακλείδι, το Riven είναι το καλύτερο adventure game που κυκλοφορεί αυτή τη στιγμή για ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ενα "διαμάντι" για τη συλλογή κάθε λάτρη παιχνιδιών του είδους.

PC





Flight Simulation



Red Baron 2



F-22 Air Dominance Fighter



Front Line Fighters

Action Games



Fighting Force



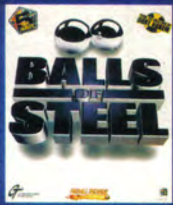
CROC Legend of the Gobbos



Die by the Sword



Rayman Gold



Balls of Steel



Beast Wars Transformers

Strategy Games



DEADLOCK 2 Shrine Wars



WarBreeds



HELLFIRE Official Diablo Expansion



CIVIL WAR 2 Generals

Η μεγαλύτερη ποικιλία cd-rom τίτλων!

Όλες οι τελευταίες κυκλοφορίες σε Αμερική και Ευρώπη.
Εκπαιδευτικοί και Επιστημονικοί τίτλοι, λεξικά, ξένες γλώσσες, Adult,
και φυσικά, **GAMES** στις καλύτερες τιμές...!!!

Οι καλύτερες τιμές σε λιανική και χονδρική πώληση.

Αποστολές σε ολόκληρη την Ελλάδα!

Με ένα μόνο τηλεφώνημα στα 3824536, 3806801 και 3832500,
μπορείτε να παραγγείλετε τον τίτλο της επιλογής σας,
χρησιμοποιώντας την πιστωτική σας κάρτα ή με αντικαταβολή,
και με την ελάχιστη επιβάρυνση για έξοδα αποστολής και
συσκευασίας. Παράδοση εντός μιας εργάσιμης ημέρας!

Όλοι οι τίτλοι είναι διαθέσιμοι άμεσα.

Δεκτές όλες οι πιστωτικές κάρτες.

Τεχνική Υποστήριξη.

Ελληνικές Εκδόσεις



Μετρόπολη



Μαθηματικές Συναρτήσεις



Αποστολή Στον Άρη



Ας Φανταστούμε ότι...



Τα Μυστικά του Σύμπαντος



Η Ελληνική Τηλεκάρτα 1992-1997

EA Sports Games



FIFA 98 Road to World Cup



NBA Live 98



NHL 98



MADDEN 98



Triple Play 99

VERTIGO, Μπόταση 6, Αθήνα (Πολυτεχνείο) -- Τηλ. 3824536, 3806801 Fax : 3832500

HINTS & TIPS

Καλωσορίστε ακόμη έναν μήνα γεμάτο τεχνάσματα και συμβουλές για τα πιο "καυτά" παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς. Αν κι εσείς γνωρίζετε κάποιο κόλπο, γιατί να μην το μοιραστείτε με τους υπόλοιπους αναγνώστες, στέλνοντάς μας γράμμα ή e-mail (στη διεύθυνση abyss@matrix.kapatel.gr); Αν πάλι αντιμετωπίζετε ανυπέρβλητα εμπόδια σε ένα παιχνίδι (όχι με την πρώτη δυσκολία όμως, εντάξει;), τότε επικοινωνήστε μαζί μας και η βοήθεια δεν θα αργήσει να φτάσει.

του Σπύρου Παράσχη





Extreme Assault

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2

Ο φίλος του περιοδικού Κώστας Τσιπλάκος μας έστειλε μερικά ενδιαφέροντα cheats για το κορυφαίο παιχνίδι στρατηγικής της New World Computing. Κατά τη διάρκεια της μάχης, λοιπόν, γράψτε τους ακόλουθους κωδικούς:

911, για να κερδίσετε το σενάριο.

32167, για να αποκτήσετε 5 black dragons.

8675309, για να αποκαλύψετε ολόκληρο το χάρτη.

1911, για να δείτε το τελευταίο campaign σενάριο.

101111, για να αποκτήσετε χρυσάφι.

899101, για να αποκτήσετε διαμάντια.

844691, για να αποκτήσετε μετάλλευμα.

844690, για να αποκτήσετε κρυστάλλους.

AGE OF EMPIRES

Τα πολύ καλά παιχνίδια δεν παύουν να συντηρούν το ενδιαφέρον μας. Ενα από αυτά είναι αναμφισβήτητα το Age of Empires, για το οποίο συνεχώς ανακαλύπτουμε καινούρια hints. Η σημερινή σοδειά μάς έρχεται και αυτή από τον αναγνώστη μας Κώστα Τσιπλάκο. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ENTER για να γράψετε ένα μήνυμα και δώστε τους ακόλουθους κωδικούς:

HOYOHOYO: Οι ιερείς σας αποκτούν 600 hit points, όπως και οι ελέφαντες.

MEDUSA: Οι χωρικοί σας μετατρέπονται σε μέδουσες. Οταν σκοτωθούν, γίνονται μαύροι καβαλάρηδες. Οταν σκοτωθούν και οι καβαλάρηδες, μετατρέπονται σε καταπέλτες (αυτό θα πει μετεμψύχωση!).

FLYING DUTCHMAN: Τα Juggernauts μετατρέπονται σε... ιπτάμενους Ολλανδούς.

DARK RAIN: Οι εξελιγμένοι τοξότες (advanced bowmen) μετατρέπονται σε δέντρα όταν στέκονται ακίνητοι, ενώ μπορούν να περπατήσουν και στο νερό.

HUMVEE: Αποκτάτε ένα στρατιωτικό βαν.

STARCRAFT

Αξιζε την αναμονή; Η απάντηση είναι δύσκολη, αλλά σίγουρα το νέο δημιούργημα της Blizzard είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια στρατηγικής και διαχείρισης πόρων που έχουν φτιαχτεί. Αφού λοιπόν πατήσετε ENTER κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, στη συνέχεια πληκτρολογίστε τους ακόλουθους κωδικούς:

black sheep wall: Δείτε ολόκληρο το χάρτη.

breathe deep: Αποκτήστε άκοπα vespene gas.

food for thought: Αποκτήστε τη δυνατότητα να φτιάχνετε μονάδες, ανεξάρτητα από τα όριο του παιχνιδιού.

game over man: Χάστε το παιχνίδι! (Εντάξει, αυτό δεν είναι ακριβώς hint. Προφανώς θα ξέρετε και άλλους τρόπους να το πετύχετε.)

medieval man: Σας δίνει δωρεάν αναβαθμίσεις των μονάδων σας.

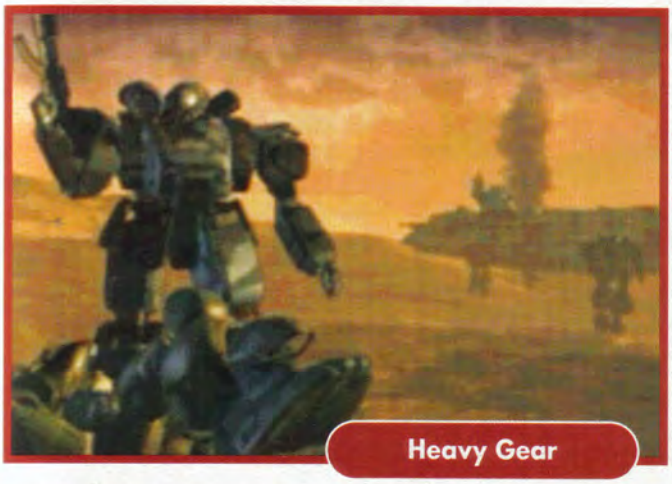
modify the phase variance: Σας προσφέρει τη δυνατότητα να χτίσετε οποιοδήποτε κτίριο, ανεξάρτητα από τις προϋποθέσεις του παιχνιδιού.

noglues: Απαγορεύει τη χρήση μαγείας από τον εχθρό.

operation cwal: Επιταχύνει τις διαδικασίες χτισίματος και αναβάθμισης (upgrade).

Virtua Cop 2





Heavy Gear



Heavy Gear

ophelia: Γράψτε αυτόν τον κωδικό, πατήστε "Enter" και μετά επιλέξτε κάποιο όνομα αποστολής, για να μεταφερθείτε σε αυτήν.

power overwhelming: Το God mode του παιχνιδιού.

show me the money: Σας δίνει 10.000 πόντους ορυκτών (minerals) και αερίου (gas).

something for nothing: Σας δίνει όλες τις διαθέσιμες αναβαθμίσεις.

staying alive: Δεν σας επιτρέπει να τερματίσετε την τρέχουσα αποστολή!

there is no cow level: Ολοκληρώνει την τρέχουσα αποστολή.

war aint what it used to be: Απενεργοποιεί το χαρακτηριστικό Fog Of War.

whats mine is mine: Σας δίνει δωρεάν ορυκτά.

VIRTUA COP 2

Οσο καλή κι αν ήταν η προσπάθεια της Sega με το Virtua Cop, το παιχνίδι υπέφερε από την έλλειψη του πιστολιού που διέθετε η coin-op έκδοση. Χωρίς αυτό, ήταν σαν να παίζεις ένα διαφορετικό παιχνίδι. Πάντως, αν και με το ταπεινό σας ποντικάκι διασκεδάσατε πυροβολώντας τους κακούς, με το ακόλουθο κολπάκι μπορείτε να αποκτήσετε δύο επιπλέον επιλογές για τα settings του παιχνιδιού (ενεργοποιούνται με το F6):

Πηγαίνετε στο directory του παιχνιδιού και ανοίξτε το αρχείο vcop2.ini. Μεταβείτε στη γραμμή που γράφει "Game-Settings" και κάτω από αυτή γράψτε τη φράση "Extra=2" (χωρίς τα εισαγωγικά). Αυτό ήταν! Πηγαίνετε να δείτε τις δύο νέες επιλογές που προστέθηκαν. Α, μην ξεχάσετε να διαβάσετε στο Help αρχείο του παιχνιδιού το τέλος της ενότητας Virtua Cop 2/Others/Gameplay Advice, για να μάθετε πού θα βρείτε τα διάφορα όπλα.

SPEC OPS

Demo αυτού του τρισδιάστατου στρατηγικού shoot'em up είχαμε βάλει στο συνοδευτικό CD του τεύχους 94. Εκεί θα διαπιστώσατε ότι πρόκειται για ένα πολύ ενδιαφέρον και πρωτότυπο στην υλοποίηση παιχνίδι. Στη συνέχεια σας δίνουμε δύο τεχνάσματα, που θα σας βοηθήσουν στις αποστολές σας:

Πρώτο τέχνασμα: Μετακινήστε το αρχεία savedate.txt εκτός του καταλόγου του Spec Ops, για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

Δεύτερο τέχνασμα: Κατά τη διάρκεια μιας αποστολής, πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ALT+SHIFT+V. Στη συνέχεια μεταβείτε στον κατάλογο των αντικειμένων σας και επιλέξτε το VIEWFINDER. Η οθόνη θα γίνει μπλε για μια στιγμή, ο commando σας θα κάνει ένα άλμα και το χρονόμετρο θα πάει στα 9' και 59". Τώρα ο commando σας θα είναι άτρωτος.

REDLINE RACER

Το Redline Racer της UbiSoft έφτασε και διεκδικεί με αξιώσεις τη θέση του κορυφαίου arcade παιχνιδιού αγώνων με μοτοσικλέτες, χάρη στον πολύ καλό μηχανισμό απεικόνισης, τα οπτικά εφέ και την ταχύτητά του. Αν αντιμετωπίζετε προβλήματα στην πλήρη έκδοση του παιχνιδιού (και όχι στο demo), μπορείτε να δοκιμάσετε αντί για το όνομά σας να δώσετε έναν από τους εξής κωδικούς:

ABODE: Πρόσβαση σε όλες τις μηχανές και σε όλες τις πίστες.

DISSENT: Μερικά έξτρα δωράκια.

Επίσης, αν στην πίστα Devil's Canyon μπείτε στο τούνελ και στρίψετε γρήγορα προς τα δεξιά, θα δείτε μια κοπελίτσα με το μαγιό της, έτσι, για να γίνει το παιχνίδι ομορφότερο. Και μετά σου λένε για καλά γραφικά...

Virtua Cop 2



HINTS & TIPS



Betrayal at Krondor



STREETS OF SIMCITY

Η σύλληψη της ιδέας στην οποία στηρίζεται το Streets of SimCity ήταν σίγουρα πολύ πρωτότυπη και μεγαλεπήβολη, αλλά η εφαρμογή της δεν μας έδωσε κάποιο καλό παιχνίδι. Αν πάντως δεν συμμερίζεστε αυτή τη γνώμη και παίζετε με τη νέα δημιουργία της Maxis, τότε φροντίστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε τα πλήκτρα CTRL+ALT+X και στη συνέχεια να δώσετε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

beefcake beefcake: Αποκτήστε όλα τα όπλα γεμάτα πυρομαχικά.

lock and load: Αναπληρώστε τα πυρομαχικά σας.

moon: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στη Σελήνη.

mars: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στον Αρη.

earth: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στη Γη.

jupiter: Ρυθμίστε τη βαρύτητα όπως είναι στο Δία.

mr fabulous: Αποκτήστε ένα σικ όχημα.

im back: Επισκευάστε τις ζημιές του οχήματός σας.

cruise control: Ενεργοποιεί το Cruise Control.

sampo: Σας δίνει 999.999 δολάρια (ούτε καν ένα εκατομμύριο).

HEAVY GEAR

Η Activision εμφανίζεται τόσο δραστήρια όσο και φιλόδοξη τον τελευταίο καιρό. Το Heavy Gear, παρ' ότι δεν αποτέλεσε τίποτα ιδιαίτερα συναρπαστικό και σίγουρα δεν διεκδίκησε τις δάφνες πρωτοτυπίας του Battlezone, εντούτοις ήταν μια ενδιαφέρουσα κυκλοφορία. Για να διευκολύνετε κάπως τις αποστολές σας στο δρόμο προς τη δόξα, πατήστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα πλήκτρα CTRL-ALT-SHIFT και γράψτε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

bedouinprince: Γίνεστε άτρωτος.

checkmatein2: Αμεση ολοκλήρωση της αποστολής.

hesbackandhesgotagun: Απειρα πυρομαχικά - τέρμα η οικονομία!

deplikespudding: Ενας εναλλακτικός τρόπος να κοιτάτε τριγύρω, πατώντας το CTRL και τα βελάκια του πληκτρολογίου.

RED ALERT

Το Red Alert παρά τα χρονάκια του έχει ακόμη φανατικούς φίλους. Πολλά είναι τα γράμματα και τα μηνύματα που λαμβάνουμε τα οποία μας ζητάνε να δημοσιεύσουμε κάποιο cheat για το παιχνίδι αυτό. Δυστυχώς θα απογοητεύσουμε όσους μας έγραψαν, γιατί η Westwood αποφάσισε να μην εξοπλίσει το δημιούργημά της με κάποιο Cheat mode, θεωρώντας ότι μια τέτοια επιλογή θα μείωνε μακροχρόνια το ενδιαφέρον των παικτών. Αν κρίνουμε από την επιτυχία του Red Alert, ίσως και να είχε δίκιο. Παρ' όλα αυτά, το παιχνίδι έχει ένα bug που σας επιτρέπει να ρίξετε χειροβομβίδες σε οποιοδήποτε μέρος του χάρτη κι έτσι να επιτεθείτε στους εχθρούς σας από απόσταση ασφάλειας. Για να το εκμεταλλευτείτε, θα πρέπει να έχετε πολύ καλό συγχρονισμό και να ακολουθήσετε τις εξής οδηγίες:

Μαζέψτε μια ομάδα από 10-15 στρατιώτες και οδηγήστε τους σε έναν ανοικτό χώρο, μακριά από τα κτίρια και τις άλλες μονάδες σας. Σημαδέψτε το έδαφος σε απόσταση περίπου δύο τετραγώνων μπροστά τους, για να ρίξετε χειροβομβίδα.

Οι στρατιώτες σας θα φέρουν το χέρι τους προς τα πίσω, έτοιμοι να εκτελέσουν την εντολή σας. Εκείνη τη στιγμή θα πρέπει να σημαδέψετε ένα εχθρικό κτίριο στην άλλη πλευρά του χάρτη. Αν το κάνετε την κατάλληλη στιγμή, οι χειροβομβίδες θα φτάσουν σε αυτό το κτίριο, διασχίζοντας μια τεράστια απόσταση.

Red Alert



HINTS & TIPS



Shadows of the Empire

SHADOWS OF THE EMPIRE

Αλλο ένα παιχνίδι βασισμένο στην τριλογία του Πολέμου των Αστρων, το Shadows of the Empire κατά τη γνώμη μου δεν είναι κάτι ιδιαίτερο, αλλά παρ' όλα αυτά πολλοί το έχουν βρει ενδιαφέρον. Αν ανήκετε σε αυτούς και θέλετε να αποκτήσετε πρόσβαση σε οποιοδήποτε επίπεδο, δώστε ως όνομά σας το "R Testers ROCK", χωρίς τα εισαγωγικά.

BETRAYAL AT KRONDOR

Ο φίλος του περιοδικού Βασίλης Μήτσης μας έστειλε με e-mail ένα ενδιαφέρον cheat για το Betrayal at Krondor, την πλήρη έκδοση του οποίου είχαμε συμπεριλάβει σε παλιότερο CD του "PC Master". Για να το εκτελέσετε, ακολουθήστε τις οδηγίες του:

Στο Overhead View του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα τα πλήκτρα δεξί ALT+δεξί SHIFT+~ για περίπου 2 δευτερόλεπτα. Στην οθόνη θα εμφανιστεί ένα κιβώτιο, στην κλειδαριά του οποίου θα πρέπει να δώσετε έναν κωδικό, ανάλογα με το κεφάλαιο όπου βρίσκεστε. Οι κωδικοί είναι οι εξής:

Κεφάλαιο	Κωδικός
1	6478
2	9216
3	7702
4	2132
5	5052
6	0680
7	0194
8	4743
9	9995

Μόλις δώσετε τον κωδικό θα μεταφερθείτε στο cheat central, όπου θα έχετε την ευκαιρία να θεραπεύσετε όλους τους χαρακτήρες ή να πάρετε όλα τα αντικείμενα που έχουν σημασία για την ολοκλήρωση του κεφαλαίου.

WINDOWS 95

Ξέρουμε ότι είναι λίγο άσχετο, αλλά μας άρεσε πολύ αυτό το "hint" που βρήκαμε για τα Windows 95. Αποδείξτε λοιπόν στους φίλους σας ότι είστε ένας γκουρού της Πληροφορικής και γνωρίζετε όλα τα μυστικά του λειτουργικού της Microsoft. Αν έχετε την έκδοση OSR 2 και έχετε εγκαταστήσει τον screen saver 3D text, πηγαίνετε στις επιλογές του. Εκεί όπου σας ζητά κάποιο κείμενο για να εμφανίζεται στην οθόνη, γράψτε "Volcano" (βέβαια χωρίς τα εισαγωγικά). Οταν εμφανιστεί ο screen saver, θα αναγράφει τα ονόματα των μεγαλύτερων ηφαιστείων που υπάρχουν! Εντελώς άχρηστο, βέβαια, αλλά είπαμε: μας άρεσε...

EXTREME ASSAULT

Η γερμανική Blue Byte είναι μια εταιρία που σχεδόν ποτέ δεν έχει κυκλοφορήσει κάποιο κακό παιχνίδι. Το Extreme Assault δεν παραβιάζει αυτή την αρχή, αφού αποτελεί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα τρισδιάστατα shoot'em up. Αν η δυσκολία του παιχνιδιού σάς προβληματίζει, μπορείτε να γράψετε "oh dear" (χωρίς τα εισαγωγικά) στο κεντρικό menu, για να ενεργοποιήσετε τα ακόλουθα cheats κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού:

ALT-1: Ανανέωση των πυρομαχικών

ALT-2: Αναβάθμιση του τρέχοντος όπλου

ALT-3: Ανανέωση της ενέργειας

ALT-4: Γίνεστε άτρωτοι

ALT-6: Ολοκληρώστε την τρέχουσα αποστολή

ALT-7: Απενεργοποίηση των εχθρών (είναι περιττοί, πώς να το κάνουμε)

ALT-8: Μπείτε σε Helicopter mode

ALT-9: Μπείτε σε Tank mode

FORSAKEN

Αυτή η σύγχρονη αναβίωση του Descent μας πρόσφερε τα πιο εντυπωσιακά γραφικά που έχουμε δει τον τελευταίο καιρό. Ιδίως με μια εξειδικευμένη κάρτα 3D γραφικών, τα εφέ του φωτισμού είναι εξαιρετικά. Παρ' όλα αυτά, τα πράγματα δεν είναι καθόλου εύκολα εναντίον των robots του Forsaken. Μην ανησυχείτε όμως, αφού με ένα μικρό κολπάκι μπορείτε να κάνετε όλους αυτούς τους σκληρούς αντιπάλους να καταστρέφονται με μόλις μία βολή. Πηγαίνετε στον κατάλογο Data, που βρίσκεται μέσα στον κεντρικό κατάλογο του Forsa-ken, και με έναν text editor -π.χ. το notepad- ανοίξτε το αρχείο enemies.txt. Αλλάξτε τον αριθμό μετά τη λέξη "Shield" σε 0 και ετοιμαστείτε να κάνετε πάρτι στο παιχνίδι... PC



Forsaken

STARCRAFT STRATEGY GUIDE
Α' ΜΕΡΟΣ

Η συνέχεια του Warcraft 2 στο διάστημα, αν και έχει την playability του αρχικού τίτλου, χαρακτηρίζεται από αυξημένο -σε εκνευριστικό βαθμό- επίπεδο δυσκολίας. Παίζοντας με τους Terrans στο αντίστοιχο campaign, τα πράγματα αρχικά θα σας φανούν εύκολα, καθώς τα πρώτα σενάρια αποτελούν ένα είδος tutorial του παιχνιδιού. Στη συνέχεια, όμως, η δυσκολία ανεβαίνει κατακόρυφα, με αποτέλεσμα να "κολλήσετε" στα τελευταία καθοριστικά σενάρια. Το πραγματικό "πανηγύρι" αρχίζει με το campaign των Zerg, για να κορυφωθεί στα σενάρια όπου θα αντιμετωπίσετε τους Protoss. Μη φοβάστε, όμως! Δεν θα σας αφήσουμε μόνους και αβοήθητους στο αφιλόξενο διάστημα. Ξεκινάμε, λοιπόν, αυτόν το μήνα με την Terran Campaign και... έπεται συνέχεια!

Του Σωτήρη "Son of Khorhal" Μπέλλου



Ετσι θα πρέπει να είναι οι οχυρώσεις σας στο Desperate Alliance.

Η πιο πολύτιμη μονάδα σας δεν είναι ούτε τα Siege Tanks, ούτε τα Cloaked Wraiths, ούτε όμως τα θηριώδη Battlecruisers! Δεν υπάρχει κρυμμένη καμία υπερ-μονάδα, απλώς αναφερόμαστε στα Scv. Στην αρχή κάθε σεναρίου κατασκευάστε όσο περισσότερα από αυτά γίνεται, διότι έτσι θα σας δοθεί η απαραίτητη ώθηση σε resources, για να αφιερωθείτε στα πολύτιμα upgrades. Επίσης, πίσω από κάθε στρατιωτική δύναμή σας, φροντίστε να έχετε μερικά Scv, για να επιδιορθώνουν τις τυχόν ζημιές. Γιατί να φτιάχνετε καινούριες δυνάμεις, τη στιγμή που μπορείτε με λίγα Scv -μέσω επισκευών- να διατηρείτε (και να διογκώνετε με προσθήκες) τις ήδη υπάρχουσες; Προσέξτε την... πολεοδομία της αποικίας σας. Σε πολλά σενάρια θα χρειαστεί να έχετε σε ετοιμότητα και τις 200 μονάδες που επιτρέπονται από το παιχνίδι, οπότε η κατασκευή πολλών Supply Depots είναι απαραίτητη. Αν αρχίσετε να φτιάχνετε κτίρια όπου βρείτε και όχι βάσει κάποιου μελετημένου σχεδίου, δεν θα μπορέσετε να αντεπεξέλθετε τόσο στις συνεχείς επιθέσεις του εχθρού όσο και στον περιορισμένο χώρο που σας δίνεται αρχικά (οι φανατικοί των Sim City δεν θα έχουν τέτοιες έγνοιες). Battlecruisers ή Nuclear Bombs; Η απάντησή μας είναι και τα δύο. Εφόσον είστε καλυμμένοι από resources και δεν έχετε προβλήματα χώρου, κατασκευάστε δύο Command Centers και δύο Science Facilities. Εάν δεν γίνεται διαφορετικά -π.χ. αν δεν προλαβαίνετε- ασφαλώς προτιμήστε Battlecruisers. Καλό το Nuclear Silo, αλλά ένας στόλος από Battlecruisers με Yamato Gun είναι μία δύναμη που δεν δέχεται ήττες (από τον υπολογιστή τουλάχιστον)!

Μην "κολλάτε" σε μία τακτική (π.χ. 40 Wraiths και 50 Siege Tanks). Ολες ανεξαιρέτως οι μονάδες που διαθέτετε έχουν τη δική τους χρησιμότητα. Spider Mines, Siege Mode, Science Vessel, Ghosts κ.λπ. πρέπει να είναι στα υπόψη του σωστού Starcraft παίκτη. Σε ορισμένα σενάρια -όπως θα



Ενα σμήνος από Wraiths είναι απαραίτητο στο σενάριο Revolution.

διαπιστώσετε παρακάτω- χρειάζεται απλώς δύναμη, ενώ σε κάποια άλλα λίγη πονηριά.

WASTELAND

Απλά πράγματα! Βρείτε τον Raynor (βρίσκεται στη μέση περίπου του χάρτη) και κατασκευάστε ένα Marine Barracks και δέκα Marines. Οι Zerg είναι ελάχιστοι και δεν αποτελούν κίνδυνο.

BACKWATER STATION

Είναι ακόμη ένα εύκολο σενάριο. Από το σημείο που θα ξεκινήσετε και αφού φτιάξετε μία καλή δύναμη (δέκα Marines μαζί με τον Raynor θα είναι αρκετοί), ανεβείτε το βόρειο ύψωμα. Υπάρχουν λίγοι Zerg, τους οποίους θα κερδίσετε μάλλον άνετα. Προχωρήστε βορειότερα και θα βρείτε την άλλη στρατιωτική Terran βάση. Εννοείται ότι θα πρέπει προηγουμένως να κατασκευάσετε τα Engineering Bay και Academy, ώστε να κάνετε τα απαραίτητα upgrades. Αρχίστε να χρησιμοποιείτε τα Spider Mines του Raynor, για να τα συνηθίσετε, αφού, στη συνέχεια, θα μπορούν να διερευνηθούν για όλα τα Voltures. Οι νάρκες αυτές μπορούν να προκαλέσουν 125 damages. Μπορείτε, λοιπόν, να καταστρέψετε ολόκληρες εχθρικές διμοιρίες, χωρίς να "ιδρώσετε". Μόλις εγκατασταθείτε και στη δεύτερη βάση, τοποθετήστε Marines και Firebats μέσα στα Bunkers και κατασκευάστε μία νέα στρατιωτική δύναμη για σιγουριά. Στη συνέχεια, εξερευνήστε με προσοχή όλο το χώρο, σκοτώστε τους Zerg που βρίσκονται διάσπαρτοι και προχωρήστε στο βορειοανατολικότερο σημείο του χάρτη, όπου βρίσκεται το infested Command Center, το οποίο πρέπει να καταστρέψετε. Μην εκπλαγείτε, αν επιχειρήσουν να σας συλλάβουν, αφού τώρα μπήκατε στον πραγματικό κόσμο του Starcraft!



"Λοιπόν, παιδιά, τσακίζουμε το Ion Cannon και πάμε για καφέ. Ξέρω ένα ωραίο μέρος, λίγους γαλαξίες πιο κάτω." "Ελήφθη, over. Κερνάω εγώ. Να πούμε και του Raynor να έρθει;"

DESPERATE ALLIANCE

Τα πράγματα φαίνονται δύσκολα, αλλά με σωστή προετοιμασία το σενάριο είναι πανεύκολο! Σκοπός σας είναι απλώς να επιβιώσετε για 30 λεπτά. Στην αρχή οι Zerg επιτίθενται σποραδικά, όμως στα δύο τελευταία λεπτά γίνεται πραγματικός χαμός, αφού ολόκληρες λεγεώνες από αυτούς εισβάλουν στην αποικία σας. Αν θέλετε όχι μόνο να επιβιώσετε αλλά και να τσακίσετε την εχθρική δύναμη, να τι πρέπει να γίνει: Από την αρχή του σεναρίου φράξτε τις εξόδους της αποικίας με Bunkers και γεμίστε τα με Marines και Firebats (ο ιδανικός συνδυασμός είναι 3 Marines και ένα Firebat σε κάθε Bunker). Ακόμα, στα κενά ανάμεσα στα Bunkers τοποθετήστε δυνάμεις - κυρίως Firebats λόγω του 16+ damage που προκαλούν - ενώ, παράλληλα, κάνετε όλα τα διαθέσιμα researches. Προσοχή, μη χάνετε χρόνο, αφού κάθε δευτερόλεπτο είναι πολύτιμο. Για το σκοπό αυτό θα χρειαστείτε περίπου 10 Scv, 12 Bunkers και 50 Marines και Firebats. Θα πρέπει, λοιπόν, να βιαστείτε. Τέλος, μην ξεχάσετε να κτίσετε και μερικά Missile Turrets, ώστε να αναχαιτίσετε τις επιθέσεις των Mutalisks (τα ιπτάμενα Zerg) και



Αυτή η δύναμη θα είναι αρκετή στο σενάριο Trump Card.



Προτιμήστε Goliath για το σενάριο Norad II, διότι χτυπούν εναέριους αλλά και επίγειους στόχους.

να έχετε πρόχειρα ένα ή δύο Scv, τα οποία θα επιδιορθώνουν τις ζημιές.

THE JACOBS INSTALLATION

Εδώ θα πρέπει να βρείτε τους κατάλληλους τηλεμεταφορείς, οι οποίοι θα σας οδηγήσουν στα Data Disks της Συνομοσπονδίας. Αρχικά προχωρήστε ευθεία και στο σταυροδρόμι στρίψτε δεξιά (αν συνεχίσετε ευθεία θα πέσετε σε παγίδα). Ανεβείτε τα σκαλιά και πηγαίνετε στο πρώτο Terran Beacon, το οποίο θα σας τηλεμεταφέρει στον Τομέα 5 (Sector 5). Εκεί θα συναντήσετε το δεύτερο Beacon. Πατήστε το για να ενεργοποιηθούν οι security cameras. Μπείτε πάλι στον τηλεμεταφορέα και πίσω στο Sector 6. Πηγαίνετε στο αρχικό σταυροδρόμι και προχωρήστε έως το τέρμα αριστερά. Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τους Civilians και τα Scv και ανεβείτε τη σκάλα προς τα βορειοδυτικά. Προχωρήστε βόρεια μέχρι να συναντήσετε μία δεύτερη πόρτα. Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε το μοναδικό φρουρό και συνεχίστε δεξιά (μην παρεκκλίνετε, γιατί καραδοκούν παγίδες), έως ότου να συναντήσετε μία τρίτη πόρτα. Μπείτε στο δωμάτιο, σκοτώστε τον Marine και πατήστε στο Beacon για να απενεργοποιηθούν τα security systems. Βγείτε και ανεβείτε βόρεια από το δωμάτιο. Επειτα πηγαίνετε δεξιά, σκοτώστε τους δύο Firebats και πατήστε το Beacon για να ξεκλειδώσει το κελί. Θα πάθετε σοκ! Οι Zerg βρίσκονται εδώ μέσα! Η Συνομοσπονδία τούς χρησιμοποιεί για μελέτες, καλλιεργώντας μερικά είδη τους! Πάντως, δεν πρέπει να ανησυχείτε, αφού θα αντιμετωπίσετε μόνο λίγα Zergling (οι Marines θα τα καθαρίσουν άνετα). Στη συνέχεια, πηγαίνετε πίσω, μπροστά από το δωμάτιο με το security system Beacon. Προχωρήστε ανατολικά, κατόπιν βόρεια (σκοτώστε τους Civilians), ύστερα ανατολικά (σκοτώστε τους δύο Marines στη γωνία). Συνεχίστε βόρεια, κατεβείτε τη σκάλα και ανεβείτε μία άλλη στο βόρειο τμήμα του δωματίου που θα εισέλθετε (μη διαβείτε την πόρτα στα αριστερά, γιατί πίσω της σας περιμένει μία δυσάρεστη έκπληξη). Αφού εξολοθρεύσετε τους δύο Marines και το φλογοβόλο στη σκάλα, μπείτε στον τηλεμεταφορέα με κατεύθυνση το Sector 4. Απαλλαγείτε από τα ενοχλητικά αμυντικά συστήματα (βγαίνουν από το δάπεδο) και μπείτε στο νοτιοδυτικό δωμάτιο, όπου και θα συναντήσετε τρεις φρουρούς. "Blast them", που λέει και ο Raynor και συνεχίστε ακάθεκτοι νότια και δυτικά μέχρι να δείτε μία ακόμα πόρτα. Λογικά, έως εδώ δεν θα έχετε σημαντικές απώλειες, οπότε δεν θα δυσκολευτείτε να νικήσετε τους δύο Marines, τα δύο Firebats, το Ghost (ψυχραιμία δεν είναι cloaked) και το αμυντικό σύστημα. Μετά την... αιματοχυσία, πατήστε το Beacon και... voila! Τα files κατεβαίνουν από το Δίκτυο. Κοινώς: Victory!



Αυτή ακριβώς η αμυντική διάταξη θα σας λύσει τα χέρια στο τελευταίο σενάριο.

REVOLUTION

Σε αυτό το σενάριο θα πρέπει να στείλετε την Kerrigan στο Command Center της Antiga (και όχι... Amiga). Ξεκινάτε με τον Raynor και οκτώ Marines. Αν προχωρήσετε νότια, θα συναντήσετε την υπολοχαγό Kerrigan (συγκρατήστε αυτό το όνομα). Η τελευταία, εκτός του ότι είναι τηλεπαθητική, μπορεί να γίνει cloaked και να αδρανοποιήσει προσωρινά κάθε μηχανικό αντίπαλο (Lockdown). Οι ιδιότητες αυτές θα σας χρησιμεύσουν στη συνέχεια με τα Ghosts, γι' αυτό πρέπει να τις συνηθίσετε νωρίς. Εκμεταλλευτείτε το cloak της Kerrigan για να νικήσετε χωρίς απώλειες τους αρχικούς εχθρούς. Μη φοβάστε το Bunker με το Missile Turret δίπλα (όλα τα Turrets είναι και Detectors), αφού, αν η Kerrigan είναι cloaked, η θέση του Detector δεν του επιτρέπει να την ανιχνεύσει (μην την στείλετε όμως ακριβώς δίπλα από τα



Μία καινούρια εποχή ξημερώνει για την ανθρωπότητα. Για πόσο όμως; (Τόσα παιχνίδια καραδοκούν!)

Bunkers). Συνεχίστε υπομονετικά (θα πρέπει συχνά να περιμένετε να ανέβει η ενέργεια της Kerrigan), έως ότου να καταστρέψετε τις υπάρχουσες αντίπαλες δυνάμεις, και ανεβείτε το ύψωμα προς την Antiga. Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε, για ασφάλεια, είναι να κατασκευάσετε επιπλέον Bunkers και Missile Turrets κατά μήκος του χείλους του γκρεμού. Στη συνέχεια, κάνετε όλα τα upgrades και τα researches και ξεκινήστε τη δημιουργία μίας στρατιωτικής δύναμης. Προτιμήστε περίπου δεκαπέντε με είκοσι Wraiths, τα οποία πρέπει να χωρίσετε σε δύο ή περισσότερες ομάδες, ανάλογα με τον αριθμό τους. Με την ειδική ικανότητα του Comsat Station, ανακαλύψτε τη θέση του εχθρού (στο νότιο τμήμα του χάρτη) και ξεκινήστε την επίθεση από το διυλιστήριο Vespene, κάτω από το νοτιότερο τμήμα της βάσης σας. Κάνετε cloak την πρώτη Wraith ομάδα και υποστηρίξτε την με μία δύναμη πεζικού (μέσα σε Dropships), ώστε να καταστρέψει τα μισητά Missile Turrets που θα συναντήσετε δυτικά. Μόλις εξασθενίσει η ενέργεια των Wraiths, επιτεθείτε με τη δεύτερη ομάδα (να γιατί πρέπει να έχετε δύο). Αφήνοντας στάχτη και συντρίμμια πίσω του, ο στρατός σας περνά νικηφόρα και από αυτό το σενάριο...

NORAD II

Εδώ θα πρέπει αρχικά να προστατέψετε το διαστημόπλοιο Norad II και, στη συνέχεια, να στείλετε τον Raynor με δύο Dropships στην περιοχή του. Μόλις βρείτε την αποικία σας (βορειοδυτικά από το σημείο εκκίνησης του σεναρίου), στείλτε αμέσως τα Scv σας για δουλειά και τάχιστα κατασκευάστε ένα Refinery, ώστε να έχετε Vespene Gas για την επισκευή του Norad II (θα γίνει ορατό μόλις μπείτε στην αποικία). Παράλληλα, τοποθετήστε τους Marines που προστατεύουν το Battlecruiser στα Bunkers και κτίστε πολλά από αυτά (τα Bunkers και τα Turrets είναι απαραίτητα σε όλο το παιχνίδι για άμυνα) γύρω από την αποικία σας. Μη βιαστείτε να στείλετε στρατό στην περιοχή του Norad II. Τα Bunkers και τα Goliath είναι αρκετά για να το προστατέψουν. Μόνο κρατήστε τα δύο Scv στην περιοχή αυτή για τυχόν ζημιές. Το κυριότερο πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε δεν είναι οι Zerg αλλά το περιορισμένο Vespene Gas. Κατασκευάστε μία δύναμη από δώδεκα Goliath (κοστίζουν φθηνά σε Vespene) και κινηθείτε βορειοανατολικά. Τσακίστε τα Zerg Colonies (κτίρια άμυνας ανάλογα με τα δικά σας Missile Turrets) και αναπληρώστε τις απώλειες με νέα Goliath προτού προχωρήσετε (σας τονίζω για άλλη μία φορά ότι πρέπει να έχετε κοντά ένα Scv για επιδιορθώσεις). Μόλις ανανεωθούν οι δυνάμεις σας (υποτίθεται ότι εν τω μεταξύ έχετε κάνει τα upgrades στο Armory), προχωρήστε στη Zerg αποικία και... καταστρέψτε τα πάντα. Σας συμβουλεύουμε να προτιμήσετε Goliath από κάτι άλλο (Wraiths για παράδειγμα), χάρη στην ικανότητά τους να χτυπούν τόσο επίγειους όσο και εναέριους στόχους και διότι δεν κινδυνεύουν από τα καμικάζι Scourge, τα οποία επιτίθενται αμείλικτα στις εναέριες δυνάμεις. Ακολουθήστε πάλι την ίδια τακτική και ανεβείτε το λόφο στα βορειοανατολικά, για να τσακίσετε και τη δεύτερη Zerg αποικία. Συνεχίστε να ψάχνετε το χάρτη, έως ότου να εξαφανιστούν όλα τα Zerg Creep Colony ή Scourge που θα απειλήσουν τα Dropship σας. Μην ανησυχήσετε αν τελειώσει το Vespene Gas. Τα Scv, αντί να μαζεύουν την καθιερωμένη ποσότητα (8 μονάδες τη φορά), απλώς επιστρέφουν λιγότερη (2 μονάδες τη φορά). Ομως, μέχρι να ξεμπερδέψετε με τους Zerg, θα έχει μαζευτεί η ποσότητα για να κατασκευάσετε δύο Dropships. Μπορείτε πλέον να τα στείλετε άφοβα -μαζί με τον Raynor- στο Beacon μπροστά από το Norad II. Παρακολουθήστε το sequence και ετοιμαστείτε για δεύτερο σοκ. Αυτό το ελεεινό φίδι, ο στρατηγός Duke, βρίσκεται μαζί σας; Βέβαια, αφού, όπως ο Arcturus υποστηρίζει, είναι δικό σας "φίδι" τώρα...



Χμ! Τι είπαμε πως είναι αυτό; Θα το μάθετε για τα καλά στο Protoss campaign.

THE TRUMP CARD

Η αποστολή σας είναι να μεταφέρετε το Scv με τον Psi Emitter στην εχθρική βάση. Μόλις τελειώσει η συνομιλία του Arcturus με την Kerrigan, μετακινήστε την μαζί με το Scv και τους Marines πίσω στη βάση σας. Αμέσως μετά χρησιμοποιήστε την ικανότητα των κτιρίων σας να πετούν, για να τα μεταφέρετε στη βάση. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα θα δείτε το ανατολικό τμήμα της βάσης να δέχεται επίθεση. Μην κάνετε καμία βιαστική κίνηση. Αλλωστε προέχει να οχυρώσετε τη βάση σας και μετά να επεκταθείτε στο, πρώην πια, ανατολικό τμήμα της, όπου υπάρχει πίδακας Vespene και επιπλέον Minerals. Κατά την ορ-



Με ένα Scv κοντά, ο στόλος επισκευάζεται και δεν χρειάζονται νέες μονάδες.



Μπρρρ...



Εκρήξεις: Can't kill them, can't live without them.

γάνωση της άμυνάς σας, θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί. Ετσι, όπου υπάρχει γέφυρα, προτιμήστε δύο Bunkers αριστερά και δεξιά, ενώ όπου μεσολαβεί θάλασσα χρησιμοποιήστε Missile Turrets, διότι κινδυνεύετε μόνο από εναέριες δυνάμεις. Τέλος, βάλτε και μερικά Turrets σε καίριες θέσεις, ώστε να ανιχνεύουν τα Wraiths όταν είναι cloaked (τον ίδιο σκοπό εξυπηρετούν και τα Science Vessels). Μόλις οχυρωθείτε, στείλτε την Kerrigan (cloaked φυσικά) να διασφαλίσει την ανατολική περιοχή, ώστε να μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε και τα εκεί resources. Command Center δεν θα χρειαστεί. Απλώς μετακινήστε το υπάρχον. Εδώ θα πρέπει να μάθετε καλά τη χρήση των Siege Tanks. Οι μονάδες αυτές, μόλις διερευνηθεί το Siege mode, μπορούν να μετατραπούν σε πανίσχυρα κανόνια τρομερής εμβέλειας, ιδανικά τόσο για άμυνα όσο και για επίθεση. Κάνετε όλα τα researches και τα upgrades και φτιάξτε μία ισχυρή, συνδυασμένη δύναμη. Η ιδανική επίθεση ξεκινά από τη βορειότερη γέφυρα και συνεχίζεται προς τα βορειοανατολικά. Ενα κόλπο για να καταστρέψετε τα κτισμένα σε λόφους Bunkers είναι το εξής: Στείλτε ένα Science Vessel σε τέτοια απόσταση, ώστε να τα βλέπει, χωρίς να το πυροβολούν και αμέσως Siege mode στα Tanks. Φυσικά να έχετε και μερικά Goliath από κοντά για αντιαεροπορική υποστήριξη και, για περισσότερη σιγουριά, ένα σμήνος από Wraiths. Συνεχίστε προς την "καρδιά" της εχθρικής βάσης και, μόλις τελειώσετε τις μάχες, κατευθύνετε τον Psi Emitter στο πορτοκαλί Beacon. Προσέξτε τις "μπηχτές" του Arcturus στην Kerrigan και ετοιμαστείτε για το...

THE BIG PUSH

Μετακινήστε σύσσωμες τις δυνάμεις σας στη δυτική πλατφόρμα, όπου και θα εγκατασταθείτε. Προσγειωθείτε στις προεπιλεγμένες από το σενάριο θέσεις, ώστε να εκμεταλλευτείτε τα add-on των κτιρίων. Μοναδική εξαίρεση η θέση ενός εκ των δύο Command Centers, μια και το ένα θα σας χρειαστεί για να φτιάξετε Comsat Station. Φτιάξτε, αρχικά, ένα Supply Depot για την κατασκευή επιπλέον Scv και μετά οχυρώσεις. Οσο περισσότερα είναι τα Bunkers, οι Missile Turrets και τα Siege Tanks τόσο καλύτερα. Αρχίστε να κάνετε researches και upgrades, με έμφαση σε αυτά των επίγειων δυνάμεων (οπωσδήποτε πρέπει να γίνουν όλα τα researches σχετικά με τα Ghosts). Τη συνέχεια μπορείτε να τη φανταστείτε. Συνεχείς πυρηνικές επιθέσεις και μόλις "σπάσουν" οι γραμμές του εχθρού έρχεται η τελειωτική με Siege Tanks και General Duke επίθεση. Για να τελειώνετε γρηγορότερα, μπορείτε να φτιάξετε και ένα τρίτο Command Center με Nuclear Silo για συνδυασμένες πυρηνικές επιθέσεις (δύο σχεδόν απανωτά Nuclear Missiles καταστρέφουν οποιοδήποτε κτίριο). Ακόμα, χρησιμοποιήστε το Yamato Gun του Duke, για να καταστρέφετε με ασφάλεια τα ενοχλητικά Missile Turrets. Στα resources δεν θα έχετε πρόβλημα. Αν πάλι δεν τα βγάλετε πέρα (σπάταλοί μου εσείς), υπάρχουν Minerals και Vespene σε μία φυλαγμένη θέση στο βορειοδυτικό άκρο του χάρτη. Για-τη δεύτερη βάση του εχθρού στείλτε, μέσω Dropships, τα Siege Tanks πάνω στις υπερυψωμένες πλατφόρμες γύρω από αυτή, με σκοπό να τη χτυπούν από ψηλά. Για ασφάλεια, προστατέψτε τα με τον Duke και λίγα Wraiths. Τέλος, ψάξτε το χάρτη για τις εναπομείνασες εχθρικές δυνάμεις. Για άλλη μία φορά οι "δυνάμεις του καλού" χρίζονται νικήτριες!

NEW GETTYSBERG

Θα πρέπει να εξοντώσετε τις δυνάμεις των Protoss, χωρίς να πειράξετε ούτε ένα Zerg κτίριο. Πού είναι οι Zerg; Μα φυσικά ολόγυρα από την αποικία σας, γι' αυτό προσέξτε πού θα βάλετε τις οχυρώσεις σας και ειδικά τα Siege Tanks. Αρκεί να καταστραφεί ένα μόνο κτίριο Zerg και χάσατε. Εδώ θα χρειαστείτε ένα μεγάλο στόλο από upgraded Battlecruisers. Μόλις οχυρωθείτε κατάλληλα, αρχίστε τα upgrades, φτιάξτε ένα Starport και ένα Science Facility με attached Physics Lab. Επίσης, κάνετε οπωσδήποτε τα upgrades στα Battlecruisers, στο Armory και στο Physics Lab, μόλις αρχίσετε να κατασκευάζετε το στόλο. Οταν φτιάξετε δέκα από αυτά, επιτεθείτε στη βορειοανατολική αποικία των Protoss και έπειτα στη νοτιοανατολική. Μία καλή

ΑΠΟΦΥΓΕΤΕ ΤΗΝ ΚΙΝΗΣΗ ΤΟΥ ΚΕΝΤΡΟΥ ΚΑΙ ΕΛΑΤΕ ΣΤΟ ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

PAPERTOWN

Home Computing Center







ΣΕ ΕΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ



HARDWARE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ, SCANNERS, MODEMS ΚΑΙ ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



SOFTWARE

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΟΙ ΚΑΙ ΜΗ ΤΙΤΛΟΙ, ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ ΤΙΤΛΟΙ, PRODUCTIVITY, GAMES



INTERNET





PLAYSTATION

ΚΟΝΣΟΛΕΣ, ΑΞΕΣΟΥΑΡ, GAMES



ΚΙΝΗΤΗ ΤΗΛΕΦΩΝΙΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΑ, ΑΞΕΣΟΥΑΡ, B-FREE

TELESTET

ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΣΕ

ΕΝΑ ΦΙΛΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΑΠΟ ΕΞΕΙΔΙΚΕΥΜΕΝΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ, ΣΕ ΠΟΛΥ ΚΑΛΕΣ ΤΙΜΕΣ
ΚΑΙ ΤΟ ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΕΡΟ ΔΩΡΕΑΝ PARKING ΣΤΟ COSMOS CENTER (ΣΤΟ H.C.C. I).

HOME COMPUTING CENTER I: PAPERTOWN, ΚΗΦΙΣΙΑΣ 35, ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ (ΓΗΡΟΚΟΜΕΙΟ), ΤΗΛ.: 6493360

HOME COMPUTING CENTER II: Info Café, ΔΗΜ. ΒΑΣΙΛΕΙΟΥ 5, Ν. ΨΥΧΙΚΟ, ΤΗΛ.: 6714902, infocafe@compulink.gr

συμβουλή που αφορά στους Protoss είναι η καταστροφή των Warp in Pylons (των γαλάζιων κώνων), καθώς, όπως θα διαπιστώσετε στο Protoss campaign, χρειάζονται για να "φορτίζονται" όλα τα κτίρια που είναι κοντά τους. Μπορείτε να το πετύχετε με ασφάλεια, χρησιμοποιώντας το Yamato Gun. Μόλις καταστρέψετε την πρώτη αποικία των Protoss, επιστρέψτε τα Battlecruisers στη βάση για τυχόν επισκευές και προσθήκες νέων σκαφών. Πιθανόν, έως τώρα σας έχουν σωθεί τα resources. Μην προβληματίζεστε, αφού υπάρχουν πολλά από αυτά νοτιοδυτικά της αποικίας σας. Επίσης, αν κινηθείτε γρήγορα, θα έχουν απομείνει resources και στην Protoss αποικία. Επιτεθείτε με τα Battlecruisers και στη δεύτερη Protoss (τα πράγματα θα είναι πιο εύκολα τώρα) αποικία και καταστρέψτε τυχόν διάσπαρτες δυνάμεις τους (ενδέχεται να έχουν αρχίσει να ξαναχτίζουν στην τοποθεσία της πρώτης αποικίας). Ξαφνικά, μία τεράστια ορδή από Zergs θα χιμήξει στην αποικία σας. Είστε αβοήθητοι, αλλά μην πανικοβάλλεστε. Δείτε το sequence και σοκ νούμερο τρία! Ο ιδεαλιστής, υπέρμαχος της ελευθερίας Arcturus αφήνει



Το Yamato Gun είναι όνομα και πράγμα!

την Kerrigan στο έλεος των Zerg; Αγνωσται αι βουλαί του... Starcraft (να τη θυμάστε αυτή τη σκηνή).

THE HAMMER FALLS

Η τελευταία και πιο δύσκολη αποστολή σας ως Terran. Θα πρέπει να καταστρέψετε το Ion Cannon, ώστε η διαφυγή σας από τον πλανήτη να είναι ασφαλής. Το κυριότερο πρόβλημα είναι ο περιορισμένος σε έκταση χώρος, οπότε φροντίστε να μην πάει ούτε ένα ψηφιακό μέτρο χαμένο. Φτιάξτε γρήγορα Bunkers και, κυρίως, Missile Turrets σε στρατηγικά σημεία (π.χ. δίπλα στις εξόδους), ώστε να ανιχνεύουν τα Ghosts που σας επιτίθενται. Βάλτε και Siege Tanks από πίσω και γραμμή για Battlecruisers, γιατί οι αρχικές επιθέσεις του εχθρού μπορεί να είναι εύκολες, όσο όμως περνά ο χρόνος γίνονται ολοένα πιο δύσκολες. Κατασκευάστε μερικά Battlecruisers και ένα ή δύο Science Vessels και τοποθετήστε τα μπροστά από τις εξόδους. Ακούσατε "Nuclear Launch Detected"; Μα, γι' αυτό έχετε τα Science Vessels. Προωθήστε τα μέχρι να εντοπίσουν το Ghost. Τα Siege Tanks (υποτίθεται ότι τα έχετε σε Siege Mode κοντά στις εξόδους της αποικίας) ή τα Battlecruisers θα κάνουν τα υπόλοιπα. Συμβουλή: Αν έχετε (που θα έχετε) πρόβλημα στη μετακίνηση των μονάδων σας μέσα στην αποικία λόγω του περιορισμένου χώρου, κατασκευάστε ένα Dropship γι' αυτόν το σκοπό. Οταν φτιάξετε μία δύναμη από επιπλέον οκτώ ή εννέα Battlecruisers και ένα ακόμα Science Vessel, επιτεθείτε στην εχθρική αποικία βορειοδυτικά. Για άλλη μία φορά σας θυμίζω (μέχρι να το μάθετε σαν ποίημα) να έχετε ένα Scv (σε Dropship στην προκειμένη περίπτωση), για να επισκευάζει τις ζημιές και να χρησιμοποιείτε Yamato Gun για τα Missile Turrets. Αν κινηθείτε γρήγορα, θα έχουν μείνει resources (χρειάζεστε ιδίως Vespene Gas), ώστε να κάνετε επιπλέον upgrades (μάλλον δεν θα χρειαστεί, γιατί είστε κοντά στη νίκη). Συνεχίστε για το βορειοδυτικότερο σημείο του χάρτη, όπου και βρίσκεται το Ion Cannon. Ενα επιπλέον πρόβλημα που θα αντιμετωπίσετε έως αυτό το σημείο θα είναι τα cloaked Ghosts, τα οποία θα σας κάνουν lockdown. Σε αυτή την περίπτωση δεν μπορείτε να κάνετε πολλά. Απλώς να έχετε το Science Vessel σε ετοιμότητα για ανίχνευση, ώστε τα εναπομείναντα ενεργά Battlecruisers να τα σκοτώσουν (να γιατί πρέπει να έχετε ένα μεγάλο στόλο). Καταστρέψτε τα Turrets και τις εχθρικές δυνάμεις (λίγα Goliath, Marines, Ghosts και Science Vessels) και διαλύστε και το Ion Cannon. Μπορείτε πλέον να απολαύσετε το εκπληκτικό φινάλε! Συγχαρητήρια, τα καταφέρατε...

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πώς σας φάνηκε το Starcraft έως εδώ; Εχετε δει και δυσκολότερα παιχνίδια; Συγγνώμη που θα σας αγχώσω, αλλά, φίλτατοι, ακόμα δεν έχετε δει τίποτα! Θα τα πούμε τον επόμενο μήνα με το campaign των Zerg και θα διαπιστώσετε ότι αυτά που τραβήξατε μέχρι στιγμής δεν συγκρίνονται με αυτά που θα επακολουθήσουν! Εως τότε, εξάσκηση και... υπομονή! PC



Ο,τι και να συμβεί, η ανθρωπότητα δεν θα "μασήσει".



ΓΝΩΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
IF YOU
NEED
SPEED
PRESS
ELPINA
GLOBAL
QUANTUM
INTEL
PLEXTOR
EPSON
YAMAHA
CINA ACTION
D-LINK
WESTERN-DIGITAL
DAWI
ΠΩΛΗΣΗ
ΜΟΝΟ
ΧΟΝΔΡΙΚΗ
Γνώμη
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
ΠΑΡΑΓΩΓΗ & ΠΡΟΩΘΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
ΚΑΛΛΙΘΕΑ: ΠΛΑΤΩΝΟΣ 24, 176 73, ΤΗΛ.: 9578721, 9524763, 9520042, FAX: 9512382

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Συνδυασμοί χρηματοκιβωτίων και γρίφοι: Να ένα καλό θέμα για άρθρο! Προς το παρόν, ας δούμε μερικούς από τους γρίφους του Black Dahlia που παρουσιάζουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον... και τα ξαναλέμε.

BLACK DAHLIA

Για το παιχνίδι αυτό έχω πάρει πάρα πολλά γράμματα αλλά και e-mails. Θα ξεχωρίσω 2-3 από αυτά, που τα θεωρώ από τα πιο σημαντικά.

Καταρχήν, αρκετοί φίλοι ρωτούν πώς μπαίνουν υπότιτλοι στο παιχνίδι.

Αν λοιπόν έχεις πρόσβαση στο Internet, πήγαινε στην Adventure Magic, στη διεύθυνση: http://www.compulink.gr/games, και κάνε κλικ στα buttons Patches. Κάνε κλικ στο γράμμα "B" και κατέβασε (download) το αρχείο bdpatch.zip. Αποσυμπίεσέ το και τρέξε το bdpatch.exe που υπάρχει μέσα σε αυτό. Αν δεν κάνω λάθος, πρέπει να είναι και μέσα στο CD του περιοδικού του προηγούμενου μήνα. Το αρχείο αυτό κάνει update την έκδοση 1.0 σε 1.10 και, ανάμεσα σε διάφορα bugs και crashes που διορθώνει, προσθέτει και υπότιτλους στο παιχνίδι.

Για να δεις τους υπότιτλους, όμως, πρέπει να κάνεις τα εξής: Πήγαινε στο directory του παιχνιδιού και βρες το αρχείο bd.ini. Σε αυτό, βλέποντάς το μέσα από τον Explorer των Windows, κάνε δεξί κλικ και διάλεξε το Open. Θα το ανοίξεις κανονικά με το notepad. Κατέβαινε τις γραμμές μέχρι να βρεις αυτή που γράφει subtitles=0. Τώρα δεν έχεις παρά να αλλάξεις τον αριθμό 0 σε 1 και να κάνεις save το αρχείο. Ξανατρέχοντας τον τίτλο, και εφόσον τα έχεις κάνει όλα σωστά, στο παιχνίδι θα βλέπεις και τους υπότιτλους...

Πολλοί φίλοι ρωτούν πού βρίσκεις το τηλέφωνο του Lou Fielding.

Πήγαινε στο μπαρ και προχώρησε στο βάθος, στο τηλέφωνο που είναι στον τοίχο. Κάνε κλικ στην οθόνη με το τηλέφωνο. Στο κοντινό πλάνο, πήγαινε τον κέρσορα ακριβώς κάτω από το επάνω μέρος των γραφικών. Τώρα πάτα το αριστερό πλήκτρο του mouse και, κρατώντας το πατημένο, πήγαινε το mouse προς τα επάνω. Η οθόνη σκρολάρει και θα δεις το όνομα Lou Fielding και το νούμερο CMR-259. Αν έχεις τηλέφωνο τα πλήκτρα του οποίου έχουν και νούμερα και αριθμούς, θα δεις ότι τα γράμματα C, M, R αντιστοιχούν στους αριθμούς 2, 6, 7. Ετσι, το νούμερο του Lou Fielding είναι το 267-259. Τηλεφώνησε. Δεν θα πάρεις ουσιαστική απάντηση. Πρέπει να ξανάρθεις και να τηλεφωνήσεις αργότερα.

Ο φίλος ΠΕΡΙΚΛΗΣ ΛΙΑΣΚΟΒΙΤΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει στο ξενοδοχείο "Cleveland", για να πάει στο δωμάτιο του Muhlhaven. Προσπαθεί να τηλεφωνήσει στη ρεσεψιόν, προσποιούμενος ότι είναι ο Muhlhaven, αλλά δεν ξέρει ποιο είναι το τηλέφωνο της ρεσεψιόν!

Η λύση είναι σχετικά απλή, αν βέβαια θυμηθείς έναν ανάλογο γρίφο λίγο νωρίτερα στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, το πώς βρίσκεις το τηλέφωνο του Lou Fielding. Για το πρόβλημα με τον Muhlhaven, η απάντηση βρίσκεται στο Raven Club. Εκεί, στο τραπεζάκι που είναι στο χολ, υπάρχει ένα βιβλίο. Ανοίγοντάς το διαβάζεις το όνομα του Joseph Muhlhaven. Κάνοντας κλικ πάλι σε αυτό, βλέπεις άλλη μία σελίδα με ονόματα και διευθύνσεις. Εκεί πρέπει να παρατηρήσεις ότι στο όνομα Baron Rudolf von Secopendorf έχει δηλωθεί η διεύθυνση Suit 31H, Hotel "Cleveland", GBK 637. Είναι η διεύθυνση που σε ενδιαφέρει. Κοιτώντας το καντράν ενός τηλεφώνου με αριθμούς και γράμματα, διαπιστώνεις ότι το GBK αντιστοιχεί στον αριθμό 425. Τώρα πια η εικόνα είναι καθαρή: Το νούμερο που πρέπει να πάρεις είναι το 425-637.

Δύο άλλοι φίλοι με e-mail ζητούν να μάθουν ακριβώς ποια είναι η διαδρομή που πρέπει να ακολουθήσουν στους υπονόμους.

Αυτή λοιπόν (CD 5) είναι η εξής: Από το σημείο όπου βρίσκεσαι μόλις μπεις στους υπονόμους, πήγαινε μπροστά (η πυξίδα δείχνει North) και μόλις σταματήσεις στρίψε δεξιά (η πυξίδα να δείχνει East). Τώρα πήγαινε ίσια μπροστά 4 φορές. Στο σημείο αυτό πρόσεξε ότι στα αριστερά σου υπάρχει ένα άλλο τούνελ. Στρίψε λοιπόν αριστερά (η πυξίδα να δείχνει North). Τώρα πήγαινε όλο μπροστά, μέχρι να "κουτουλήσεις" σε έναν τοίχο (συνολικά 5 φορές).

Εκεί στρίψε δεξιά και θα δεις τα pipes με τα pressure gauges και τα wheels. Κάνε κλικ σε αυτά. Η λογική του γρίφου είναι να βάλεις όλες τις ενδείξεις να δείχνουν όπως δείχνει εκείνη που είναι πιο χαμηλά στην οθόνη. Πρόσεξε καλά τη σχέση των βαλβίδων-τροχών και των μετρητών. Αν αριθμήσεις, από τα αριστερά προς τα δεξιά, τους μεν μετρητές ως Α, Β, Γ (τον χαμηλότερο) και Δ, τις δε βαλβίδες ως 1, 2, 3 και 4 αντίστοιχα, τότε πρέπει να παρατηρήσεις ότι μετακινώντας τη βαλβίδα 1 περιστρέφεται μόνον ο μετρητής Δ. Αν γυρίσεις τη βαλβίδα 2 περιστρέφονται οι μετρητές Α και Γ, αν γυρίσεις τη βαλβίδα 3 περιστρέφονται οι μετρητές Α και Β και, τέλος, αν γυρίσεις τη βαλβίδα 4 περιστρέφονται οι μετρητές Α, Γ και Δ. Από εκεί και πέρα νομίζω ότι τα πράγματα είναι σχετικά εύκολα. Πρέπει πρώτα να ρυθμίσεις στη σωστή θέση το μετρητή Β μέσω της βαλβίδας 3, μετά τους μετρητές Α και Γ, και -τέλος- μόνο του το μετρητή Δ μέσω της βαλβίδας 1.



Κάνε κλικ στην κάτω αριστερά άκρη του πίνακα για να τον μετακινήσεις.

Στο προηγούμενο τεύχος έγραψα για το γρίφο του χρηματοκιβωτίου που δεν μπορούσα να ανοίξω. Ε, λοιπόν, η λύση του δημοσιεύτηκε στα Newsgroups στο Internet, αλλά και αυτή όχι σωστά!

Τι πρέπει να κάνεις λοιπόν; Καταρχήν κοίταξε τη φωτογραφία που έχει γραμμένα επάνω της τα αποτελέσματα του ματς ανάμεσα στα πανεπιστήμια, στα δεξιά όπως μπαίνεις στο δωμάτιο. Τα νούμερα είναι 19-6-33. Τώρα πήγαινε στην απέναντι μεριά του δωματίου και κάνε κλικ στην κάτω αριστερή γωνία (ή στην επάνω αριστερή, όπως κοιτάς) του πίνακα που είναι μετά την πόρτα από όπου ακούγονται "διάφοροι" ήχοι. Στο κοντινό πλάνο κάνε ξανά κλικ στην κάτω αριστερή γωνία του πίνακα. Μετακινείς τον πίνακα και βλέπεις το χρηματοκιβώτιο. Κάνεις κλικ στο dial wheel και παίρνεις ακόμη ένα κοντινό πλάνο.

Τώρα κάνε προσεκτικά τα εξής: Βάλε τον κέρσορα του mouse στη δεξιά μεριά του dial wheel -όπως κοιτάς- και άρχισε να κάνεις κλικ. Το dial wheel θα αρχίσει να περιστρέφεται αριστερόστροφα (στο Internet συστήνουν να το γυρίσεις δεξιόστροφα, αλλά αυτό είναι λάθος), δηλαδή ο δίσκος θα γυρνά από το 0 προς τα πίσω. Πρέπει να κάνεις δύο πλήρεις περιστροφές (!!!), δηλαδή να περάσεις δύο φορές από το μηδέν, και στην τρίτη περιστροφή να σταματήσεις στον αριθμό 19. Βάλε τώρα τον κέρσορα στην αριστερή μεριά του dial wheel όπως κοιτάς, και άρχισε να κάνεις κλικ. Το dial wheel θα αρχίσει να περιστρέφεται δεξιόστροφα.

Πρέπει να κάνεις μία ολόκληρη περιστροφή του δίσκου, δηλαδή να πας από το 19 στο 0, να φτάσεις ξανά στο 0 και κατόπιν να συνεχίσεις δεξιόστροφα, μέχρι να σταματήσεις στον αριθμό 6. Τώρα βάλε και πάλι τον κέρσορα του mouse στη δεξιά μεριά του dial wheel όπως κοιτάς, και άρχισε να κάνεις κλικ. Το dial wheel θα αρχίσει να περιστρέφεται αριστερόστροφα. Γυρνώντας τους αριθμούς προς τα πίσω, θα περάσεις το 0 και θα σταματήσεις στον αριθμό 33. Τώρα κάνε κλικ στο χερούλι του χρηματοκιβωτίου και θα το ανοίξεις!!!



Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse κίνησέ το προς τα πάνω.

Δεν ξέρω ποιος σκέφτηκε το συγκεκριμένο γρίφο, αλλά είναι σίγουρα παρανοϊκός. Το γιατί πρέπει να γυρίσεις το dial την πρώτη φορά δύο ολόκληρες περιστροφές προς τα αριστερά και μετά μία πλήρη περιστροφή προς τα δεξιά για μένα είναι ακατανόητο. Δεν "κολλά" πουθενά. Αυτό δεν είναι γρίφος αλλά σχιζοφρένεια...

ΓΡΙΦΟΙ ΜΕ ΧΡΗΜΑΤΟΚΙΒΩΤΙΑ

Προτού βιαστεί κάποιος να με χαρακτηρίσει υπερβολικό, θα θυμίσω τους άλλους γρίφους που έχουμε δει σε παρόμοια χρηματοκιβώτια και τα συμπεράσματα δικά σας...

Στο Pandora Directive, στο Waterfront Warehouse βρίσκεις ένα χρηματοκιβώτιο. Στο δύσκολο επίπεδο, στην ETS business card βλέπεις τον αριθμό 484-961-225-049. Τι γίνεται; Απλά παρατήρησε ότι όλοι αυτοί οι αριθμοί είναι τα τετράγωνα άλλων αριθμών. Ετσι παίρνεις τα νούμερα 22-31-15-7, που είναι και ο συνδυασμός του χρηματοκιβωτίου.

Πώς το ανοίγεις; Κάνεις κλικ στη δεξιά μεριά του, μέχρι ο αριθμός 22 να φτάσει στην κορυφή. Κάνεις κλικ στην αριστερή μεριά του, μέχρι ο αριθμός 31 να φτάσει στην κορυφή. Κάνεις κλικ στη δεξιά μεριά του, μέχρι ο αριθμός 15 να φτάσει στην κορυφή. Κάνεις κλικ στην αριστερή μεριά του, μέχρι ο αριθμός 7 να φτάσει στην κορυφή - και το χρηματοκιβώτιο θα ανοίξει... Γιατί έτσι; Ποιος ξέρει, εκτός από τους ανθρώπους της Access που μάλλον έχουν ένα χρηματοκιβώτιο με ανάλογη λειτουργία στα γραφεία τους.

Και πάμε στο Lighthouse. Στην αρχή του παιχνιδού, στη βιβλιοθήκη, μετακινώντας κάποια βιβλία βρίσκεις ένα χρηματοκιβώτιο. Από το γραμματοκιβώτιο έξω από το σπίτι έχεις πάρει ένα γράμμα. Από το δεξί συρτάρι στο γραφείο παίρνεις ένα letter opener.

Με αυτό ανοίγεις το γράμμα και βρίσκεις ένα σημείωμα με τους αριθμούς 5-18-28. Αυτός είναι ο συνδυασμός του χρηματοκιβωτίου.

Τώρα κάνε zoom-in στο χρηματοκιβώτιο. Για να το ανοίξεις, πρέπει να κάνεις τα εξής: Μία πλήρη δεξιόστροφη περιστροφή του dial, μέχρι να επιστρέψεις στο 0. Συνέχισε τώρα δεξιόστροφα, μέχρι να φτάσεις στο 5. Κάνε μία αριστερόστροφη περιστροφή, μέχρι να φτάσεις στον αριθμό 18 (φυσικά περνάς από το 0).

Τέλος, κάνε μία δεξιόστροφη περιστροφή, μέχρι να φτάσεις στον αριθμό 28 (περνάς ξανά από το 0, αλλά αυτή τη φορά κανονικά). Βάζοντας σωστά το συνδυασμό, το παιχνίδι κάνει αυτόματα zoom-out. Τώρα κάνε κλικ στο μοχλό (handle) και θα το ανοίξεις.

Εδώ βρίσκουμε άλλη φιλοσοφία, ή οι άνθρωποι της Sierra επίσης έχουν ανάλογο χρηματοκιβώτιο στα γραφεία τους. Το γιατί στην αρχή πρέπει να κάνεις μία πλήρη περιστροφή από το 0 για να επιστρέψεις στο 0 μόνον αυτοί το ξέρουν. Αυτό, δε, επίσης λέγεται "λογικός γρίφος". Κάποιοι δεν πάνε καλά τελευταία...

Και φυσικά, μετά έχουμε το γρίφο του Black Dahlia. Τι κοινό έχουν αυτοί οι τρεις συνδυασμοί; Κανένα εκτός από τον απόλυτο υποκειμενισμό των δημιουργών τους. Γιατί έπρεπε εμείς οι κοινοί θνητοί να ξέρουμε τις λύσεις των συνδυασμών αυτών; Χμ... να πλούσιο υλικό για ένα επεισόδιο των "X-Files" και τον πράκτορα Mulder!

Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο καλό είναι να σημειώνετε μέσα στο γράμμα και τον αριθμό τηλεφώνου σας, φυσικά εφόσον έχετε. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, γιατί δεν στέλνουμε πια. Μπορείτε όμως να μας περιγράψετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει κι εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

DARK OMEN STRATEGY GUIDE
Α' ΜΕΡΟΣ

Το Dark Omen μεταφέρει σε μεγάλο βαθμό τις επικές μάχες του δημοφιλούς επιτραπέζιου παιχνιδιού Warhammer στα monitors των υπολογιστών μας. Οσοι έχουν προχωρήσει αρκετά στο παιχνίδι σίγουρα θα έχουν διαπιστώσει πως από κάποιο σημείο και μετά γίνεται ιδιαίτερα δύσκολο. "Πώς να πολεμήσω τους καταραμένους Undead;", "Τι να κάνω με τα Orcs;", "Τι ρόλο παίζει ο παράγοντας ψυχολογία;", "Πώς θα κερδίσω το φίλο μου στο multiplayer;" είναι τα κυριότερα ερωτήματα που γεννιούνται στον παίκτη. Μην απελπίζεστε, γιατί στις ακόλουθες σελίδες θα βρείτε απαντήσεις σε όλα τα παραπάνω και όχι μόνο...

Του Σωτήρη "Imperial mortar command" Μπέλλου



Τοποθετήστε το μάγο σε τέτοια θέση ώστε και να είναι ασφαλής αλλά και να βλέπει τα εχθρικά regiments.

CAMPAIGN GUIDE

Τα σενάρια του Dark Omen, συμπεριλαμβανομένων των εναλλακτικών, είναι περισσότερα από τριάντα πέντε. Επομένως, είναι προτιμότερο να σας δοθούν χρήσιμες συμβουλές για το σύνολο του παιχνιδιού παρά βιαστικές οδηγίες για τον τερματισμό του. Ακολουθώντας τις παρακάτω οδηγίες, δεν θα συναντήσετε σημαντικά προβλήματα στο μεγαλύτερο μέρος του παιχνιδιού, ενώ, παράλληλα, οι πιθανότητές σας για multiplayer θριάμβους θα αυξηθούν σε μεγάλο βαθμό. Charge, λοιπόν...

ΓΕΝΙΚΕΣ ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ

Οταν θα κερδίσετε τη μάχη στο πρώτο σενάριο (είναι πολύ εύκολο), θα εμφανιστεί το tip icon στην οθόνη που ακολουθεί. Διαβάστε αμέσως ΟΛΑ τα tips και κρατήστε τις απαραίτητες σημειώσεις.

Πριν από κάθε μάχη πρέπει να κάνετε οπωσδήποτε save, γιατί δεν ξέρετε τι μπορεί να πάει στραβά. Ασχοληθείτε με κάθε σενάριο για λίγα λεπτά, για να "διαβάσετε" τις κινήσεις του εχθρού (προς τα πού κινείται, τι units έχει κ.λπ.). Στη συνέχεια, κάνετε abort και load στο σημείο όπου σταματήσατε. Τώρα, είστε προετοιμασμένοι. Αν βοηθήσετε τους χαρακτήρες που εμφανίζονται στα cuts scenes σε διάφορα σημεία του παιχνιδιού, θα σας ανταμείψουν με πολύτιμες ενισχύσεις και μαγικά αντικείμενα, που θα διατηρηθούν μόνιμα στο πλευρό σας (π.χ. Ogre Mercenaries, enchanted shield). Αν θέλετε να συγκεντρώσετε έναν πανίσχυρο στρατό, βοηθήστε τους όλους. Φυσικά, έτσι εμπλέκεστε σε περισσότερες και δυσκολότερες μάχες, αλλά ορισμένες μονάδες είναι χρησιμότατες απέναντι σε συγκεκριμένους εχθρούς.

Δώστε μεγάλη προσοχή στη φάση ανάπτυξης των στρατευμάτων σας (deployment zone). Στρέψτε τα στρατεύματά σας προς όλες τις κατευθύνσεις, ώστε να βλέπουν -όσο γίνεται- όλο το χάρτη. Σε πολλά σενάρια ο εχθρός είναι "κάτω από τη μύτη σας" και γίνεται ορατός την τελευταία στιγμή. Η έκβαση μίας μάχης εξαρτάται, σε μεγάλο βαθμό, από τον τρόπο παράταξης του στρατού σας.

Ο ΠΑΡΑΓΟΝΤΑΣ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑ ΣΤΟ DARK OMEN

Οπως και στον πραγματικό πόλεμο, η ψυχολογία μπορεί να αποτελέσει τον καλύτερο σύμμαχο αλλά και το χειρότερο εχθρό. Δεν θα είναι λίγες οι φορές που θα δείτε τους στρατιώτες σας να υποχωρούν έντρομοι ή, στην αντίθετη περίπτωση, να "πετσοκόβουν" άνετα ολόκληρα regiments του αντιπάλου. Τα κυριότερα συναισθήματα που αφορούν στην ψυχολογία είναι τα τρία ακόλουθα.

ΦΟΒΟΣ/ΤΡΟΜΟΣ: Ολες οι μονάδες των Undead, οι Ogre Merceneries, οι Necromancers, τα Night Goblin Fanatics, οι Treemen, καθώς και ορισμένα Wood Elves προκαλούν φόβο. Τα Wraiths, οι Black Grail Knights, το Hand of Nagash και ο Lord Heimlich the Lichemaster προκαλούν τρόμο. Τι σημαίνουν όλα αυτά; Απλώς, αν σας επιτεθούν (charge) μονάδες που προκαλούν φόβο, το πιθανότερο είναι οι στρατιώτες σας να σηκώσουν άσπρη σημαία και να υποχωρήσουν άτακτα. Αν, μάλιστα, επιτεθείτε σε αυτές τις μονάδες με στρατό που έχει μικρή εμπειρία, μάλλον θα ακούσετε το μισητό "we fear the enemy". Ως αποτέλεσμα, οι πολεμιστές σας θα κάθονται άπρακτοι, ενώ ο αντίπαλος θα τους εξολοθρεύει. Για τον τρόμο ισχύουν περίπου τα ίδια, σε μεγαλύτερο όμως βαθμό.

ΠΩΣ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΕΤΕ ΤΟ ΦΟΒΟ: Ο φόβος δεν έχει καμία απολύτως επίδραση στο στρατό σας, εάν ο εχθρός που τον προκαλεί βρίσκεται μακριά.

Προτού επιτεθείτε στους Undead, χτυπήστε τους με ό,τι βλητικό μέσο διαθέτετε.

Μπορείτε να αποφύγετε την εχθρική επίθεση (enemy charge), αν επιτεθείτε πρώτοι! Οπως θα δείτε, οι άνδρες σας εμψυχώνονται, αν τους βοηθήσετε να νικήσουν το φόβο τους για τον εχθρό. Ο,τι δεν μπορείτε να καταφέρετε με τα όπλα, το επιτυγχάνετε με τη μαγεία. Εφόσον έχετε μάγο, ή ακόμα καλύτερα μάγους, κάνετε dispel magic στο regiment που επιλέγετε και σημαίνετε έφοδο.

Η εμπειρία που έχουν οι άνδρες σας ενάντια στους Undead έχει τεράστια σημασία. Οταν μάχεστε με Undead, τα πολλά experience points μπορούν να εξαλείψουν το φόβο από κάποιο regiment. Γι' αυτό προτιμήστε τους βετεράνους σας και αφήστε τα καινούρια units για τα Orcs.

Σε ένα από τα αρχικά σενάρια θα βρείτε το banner of Defiance. Το τελευταίο έχει την ιδιότητα να κάνει το σύνταγμα που το χρησιμοποιεί απρόσβλητο από το φόβο και τον τρόμο. Διαφυλάξτε το με κάθε κόστος.

Στις μάχες εναντίον των Undead τα πράγματα είναι πολύ πιο εύκολα, αν μάχεστε με συμμαχικά regiments που δεν επηρεάζονται καθόλου -ή ίσως ελάχιστα- από φόβο/τρόμο. Τα περισσότερα από αυτά αποκτώνται ύστερα από ορισμένες "εξυπηρετήσεις" στους αρχηγούς τους (είδατε γιατί πρέπει να τους βοηθάτε όλους;). Τα units αυτά είναι οι Brettonian Grail Knights, τα Dwarfs, οι Flaggelans, τα Mercenery Ogres και όλα τα regiments που προκαλούν φόβο. Εφόσον έχετε στο στρατό σας κάποιο από τα προηγούμενα, επιτεθείτε, όσο τρομαχτικός κι αν είναι ο εχθρός.

ΜΙΣΟΣ: Ορισμένες φυλές μισούν κάποιες άλλες. Ετσι, όταν μάχονται με αυτές, έχουν περισσότερη δύναμη από ό,τι συνήθως και δεν υποχωρούν από το πεδίο της μάχης, ακόμα και στις πιο αντίξοες συνθήκες. Για παράδειγμα, τα Dwarfs μισούν τα Orcs και τα απλά Gobblins, ενώ τα ίδια μισούνται με τη σειρά τους από τα Night Gobblins. Στα σενάρια όπου πολεμάτε τα Orcs και έχετε Dwarfs, διαθέτετε μεγάλο πλεονέκτημα στις μάχες σώμα με σώμα.



Προστατέψτε το πυροβολικό σας με ένα regiment πεζικού. Οπως εδώ που το Grudgebringer Infantry δεν αφήνει τα Orcs να διεισδύσουν.

ΗΘΙΚΟ: Το ηθικό σε ένα regiment καθορίζεται κυρίως από το αν θα επιτεθεί πρώτο. Στην περίπτωση αυτή, οι ικανότητές του ανεβαίνουν εντυπωσιακά και έχει πλεονέκτημα σε σχέση με το regiment που αμύνεται. Επιπρόσθετα, το ηθικό επηρεάζεται και από τη θέση από την οποία θα γίνει το charge. Για παράδειγμα, αν επιτεθείτε από τα πλάγια ή από πίσω, έχετε πολλές πιθανότητες να κερδίσετε. Αντίθετα, αν σας επιτεθούν από εκεί, καλύτερα να σημάνετε υποχώρηση (root the unit). Μην ξεχνιέστε και αφήνετε τα regiments σας να κοιτούν προς μία κατεύθυνση, αλλά φροντίστε να τα στρέφετε συνεχώς προς τον εχθρό. Τέλος, το ηθικό των στρατιωτών που επιτίθενται δόλια, δηλαδή με κάποια παγίδα, ανεβαίνει κατακόρυφα. Η ψυχολογία, γενικά, έχει τεράστια σημασία στο παιχνίδι. Εάν δεν μάθετε καλά τα μυστικά της, θα έχετε σίγουρα μεγάλες απώλειες.



Μην αφήνετε τους αντίπαλους τοξότες να πλησιάσουν.

ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ UNDEAD

Στη συνέχεια, σας παρέχονται χρήσιμες συμβουλές για τον καλύτερο τρόπο αντιμετώπισης κάθε εχθρικής μονάδας.

ZOMBIES: Είναι ο ευκολότερος αλλά και πονηρότερος αντίπαλος, αφού δεν ξέρετε σε ποιο σημείο του χάρτη θα αναστηθούν. Αν είναι ορατά από πριν, χτυπήστε τα με κανόνια ή όλμους. Αρκεί ένα εύστοχο χτύπημα και θα διαλυθούν εντελώς. Συγκεντρώστε αρχικά τα πυρά σας προς αυτά για να ξεμπερδεύετε νωρίς και ασχοληθείτε αργότερα με τις υπόλοιπες εχθρικές δυνάμεις. Επιπλέον, η παρουσία των Zombies υποδηλώνει ότι κάπου εκεί υπάρχει και ένας Necromancer, άρα πρέπει να είστε έτοιμοι και για επίθεση μαγείας.

SKELETON WARRIORS: Δεν έχουν καμία ιδιαίτερη πολεμική ικανότητα, αλλά είναι πολυάριθμοι και σπάνια υποχωρούν από τη μάχη. Είναι, όμως, πολύ αργοί και ευάλωτοι στα βέλη (δεν έχουν πανοπλίες). Νικώνται άνετα και από το Πεζικό σας, εφόσον βέβαια κάνει πρώτο charge. Στείλτε κοντά τους ένα regiment ιππικού, σε απόσταση που να μην μπορούν να σας κάνουν charge. Κινηθείτε κυκλικά, έως ότου να έρθετε αντιμέτωποι με κάποιο πλευρό της παράταξής τους. Τότε κάνετε charge. Συγχαρητήρια! Κάνατε το πρώτο σας flanking.

SKELETON ARCHERS: Σίγουρα θα σας πονοκεφαλιάσουν με την συχνά εκπληκτική

ευστοχία τους. Τι μπορείτε να κάνετε; Πολλά! Στα σενάρια όπου σας επιτίθενται από την αρχή Undead, καλό θα ήταν, αφού τελειώσετε με τα Zombies, να συγκεντρώσετε τα πυρά σας στους Archers. Να θυμάστε δύο πράγματα: Πρώτον ότι δεν χρειάζεται να είναι στην εμβέλεια του Πυροβολικού σας για να τους σημαδέψετε, οπότε κάνετε νωρίς target skeleton archers. Αν μία βολή πετύχει, μη συνεχίσετε να τους βαράτε (θα έχουν μείνει άλλωστε λίγοι). Σημαδέψτε κάποιο άλλο regiment από Τοξότες, ώσπου να μειωθεί αρκετά ο αριθμός τους. Στη συνέχεια, επιτεθείτε με ένα (μόνο) ευέλικτο unit, αποτελειώνοντας το ένα εχθρικό regiment μετά το άλλο. Ετσι, βέβαια, θα έχετε κάποιες απώλειες. Αν κάνετε, όμως, κατ' ευθείαν charge στους Skeleton Archers, πώς θα αντιμετωπίσετε τις υπόλοιπες δυνάμεις των Undead; Οι καλύτεροι γι' αυτόν τον σκοπό είναι οι Ogres Merceneries, καθώς είναι τρεις μόνο στον αριθμό (οπότε δύσκολα τους πετυχαίνουν) και είναι αρκετά γρήγοροι στην εξολόθρευση των εχθρών. Δεύτερον, να θυμάστε ότι τα



Επιτεθείτε πρώτοι στους Skeleton Horsemen (εννοείται ότι το πράττετε μόλις πλησιάσουν, δίνοντας χρόνο στο πυροβολικό να μειώσει τους αριθμούς τους).

crossbows σας έχουν μεγαλύτερη εμβέλεια πυρός από τα αντίπαλα τόξα. Με συνεχόμενες βολές και οπισθοχωρήσεις, έχετε από ελάχιστες έως μηδενικές απώλειες σε Crossbowmen. Η τακτική αυτή έχει εντυπωσιακά αποτελέσματα σε πέντε ή έξι σενάρια, όπου οι κύριες δυνάμεις του εχθρού είναι πίσω και σας "υποδέχονται" μερικά regiments από Skeleton Archers.

WIGHTS: Λίγες φορές θα συναντήσετε αυτούς τους πάνοπλους δαίμονες. Πρόκειται για μία βελτιωμένη έκδοση (και καλύτερα αρματωμένη) των Skeleton Warriors. Προτιμήστε το Ιππικό για επίθεση.

SCREAMING SCULLS CATAPULTS: Η μονάδα αυτή έχει τη δυνατότητα να εκτοξεύει ζωντανά(!) κρανία που ουρλιάζουν. Αυτό, λίγο πολύ, το καταλάβατε. Το πιο αξιοσημείωτο όμως είναι ότι ένα μόνο χτύπημα αρκεί για να κάνουν το regiment σας να πανικοβληθεί και να φύγει από τη μάχη (εξαιρούνται οι μονάδες που δεν νιώθουν φόβο). Σε αυτήν την περίπτωση μην επιτεθείτε, αλλά αφήστε στον εχθρό την πρωτοβουλία. Μάλιστα, αν υπάρχει κάποιο κανόνι που σημαδεύει αυτή τη μονάδα και ο εχθρός είναι αδρανής, χτυπήστε την αμέσως. Διαφορετικά, μεταφέρετε τη μάχη στην περιοχή σας (για να είστε ασφαλείς από τα ιπτάμενα κρανία), τελειώστε με τις υπόλοιπες εχθρικές δυνάμεις και στο τέλος ασχοληθείτε με τα Screaming Sculls. Πάλι οι Ogres ή οι Flaggelans είναι ιδανικοί. Μη στέλνετε ποτέ μεγάλα regiments εναντίον τους, γιατί σίγουρα θα σας πετύχουν. Ακόμα, αν έχετε τον Bright Wizard με το spell της τηλεμεταφοράς, θέστε το σε δράση με προορισμό τον screaming catapult και ένα spell θα κάνει τα υπόλοιπα. Προσέξτε όμως, γιατί τα παραπάνω δεν ισχύουν για το πρώτο σενάριο όπου εμφανίζεται η μονάδα αυτή (στο Kislev). Εκεί, μόνο μία γρήγορη μαζική επίθεση (και αρκετή τύχη) θα σας σώσει.

UNDEAD HORSE CHARIOTS: Ωχ! Τι κάνουμε τώρα; Οι μονάδες αυτές είναι οι ταχύτερες του εχθρού και του παιχνιδιού (μαζί με τις Giant Spiders) και είναι λογικό να φτάνουν πρώτες στις γραμμές σας. Εάν έχετε το banner of Wrath (θα το βρείτε στο σενάριο με το steam tank), τότε δύο ή τρεις χρήσεις του είναι αρκετές. Αν όχι, αφήστε τες να κάνουν charge σε κάποιο (πολυάριθμο) regiment και αστραπιαία πλαγιοκοπήστε τες με το Ιππικό σας. Μην κάνετε το λάθος να τις σημαδέψετε με τον όλμο σας, γιατί είναι και πολύ γρήγορες και πολύ μικρές για να τις πετύχετε. Με το κανόνι έχετε περισσότερες πιθανότητες, αλλά η νίκη δεν είναι σίγουρη. Καλύτερα στρέψτε τα πυρά σας αλλού.

SKELETON HORSEMEN: Κάνετε πάντα πρώτοι charge και μόνο με το Ιππικό. Επειδή είναι γρήγορα units, προηγούνται των υπολοίπων Undead όταν επιτίθενται. Ελαττώστε τον αριθμό τους με το Πυροβολικό και τα βέλη και, μόλις φτάσουν κοντά, επιτεθείτε.

WRAITHS: Οι δυσκολότεροι αντίπαλοι όλου του παιχνιδιού, γιατί τα απλά όπλα τους διαπερνούν, αλλά δεν τους σκοτώνουν. Φροντίστε να τους επιτεθείτε με δυνατά regiments ιππικού που έχουν ένα τουλάχιστον μαγικό όπλο και θα "σπάσουν" εύκολα. Προτείνονται ανεπιφύλακτα οι Brettonian Knights.



Το banner of Wrath είναι ένα πολύτιμο όπλο. Προσέξτε όμως τον Wizard που το χρησιμοποιεί καλυμμένος (κατά συνέπεια μη ορατός από τον εχθρό) πίσω από τα δένδρα.

NECROMANCERS/VAMPIRE LORDS: Αν δεν τους αντιμετωπίσετε γρήγορα, είναι ικανοί να καταστρέψουν όλο σας το στρατό. Εδώ "καθαρίζει" το banner of Arcane Warding. Δώστε το σε ένα ολιγάριθμο και γρήγορο regiment (π.χ. Flaggelans) και βάλτε το μπροστά στις γραμμές σας, για να δελεάσει τον Necromancer. Ο τελευταίος θα αρχίσει να σας κάνει μαγικά, για να διαπιστώσει, λίγο αργότερα, ότι η μαγεία του δεν σας επηρεάζει. Αμέσως μετά επιχειρήστε charge με αυτό το regiment και... εξολοθρεύστε τον. Αν δεν έχετε αυτό το banner, σημαδέψτε τον με τους Crossbowmen, για να μην πλησιάσει τον υπόλοιπο στρατό σας. Κάποια στιγμή θα κάνει το λάθος και θα μπει στο πεδίο δράσης τους. Ακόμα και αν δεν έχετε Crossbowmen ή Πυροβολικό, υπάρχει λύση. Κάνετε με τον Wizard σας dispell magic σε κάποιο γρήγορο regiment και επιτεθείτε αμέσως. Προσέξτε, γιατί το dispell magic ισχύει μόνο για μία μαγική επίθεση κάθε φορά, οπότε πρέπει να έχετε τον Wizard κοντά, ώστε να κάνει dispell magic συνεχώς. Αν κάποιος δόλιος Necromancer τηλεμεταφέρεται μπροστά στις γραμμές σας, σας "λούζει" με μαγικά και αμέσως μετά επιστρέφει, φανείτε πιο πονηροί. Βάλτε ένα regiment με το banner of Arcane Warding μπροστά από τον υπόλοιπο στρατό σας, για να τραβήξει τα πυρά του και δώστε το banner of Wrath στον Wizard σας. Με το που θα εμφανιστεί, χρησιμοποιείτε το use. Κάποια στιγμή οι ακτίνες θα τον πετύχουν!

MUMMIES: Ο,τι καλύτερο έχει να παρουσιάσει ο εχθρός στις μάχες σώμα με σώμα, καθώς χρειάζεται να πληγωθούν πολλές φορές για να πεθάνουν.



Βοηθήστε όλους τους αντιπάλους εκτός από τα Wood Elves προς το τέλος. Το σενάριο είναι πανδύσκολο! Εδώ πάντως οπωσδήποτε βοηθήστε τους Knights of the Realm, διότι θα σας ακολουθήσουν μέχρι το τέλος.

Ευτυχώς, τις αντιμετωπίζετε σε ελάχιστα μόνο σενάρια. Στην αρχή παρουσιάζονται λίγες, οπότε δεν θα δυσκολευτείτε να τις κερδίσετε με το Grudgebringer Cavarly (κάνετε πρώτοι το charge). Τα ίδια ισχύουν περίπου και για τα επόμενα σενάρια, με τη διαφορά ότι δεν θα γλιτώσετε τις απώλειες. Στο τέλος γίνεται πραγματικός χαμός, αφού θα αντιμετωπίσετε περίπου 70 από αυτές. Ψυχραιμία! Αρχικά παρατάξτε το στρατό σας με τέτοιο τρόπο, ώστε το κανόνι και ο όλμος να μπορούν να πυροβολήσουν τις μούμιες που βρίσκονται στο κέντρο του χάρτη, μπροστά ακριβώς από τον Dread Lord. Με την έναρξη του σεναρίου, πυροβολήστε τους Τοξότες, έως ότου εμφανιστούν τα regiments των Mummies. Σημαδέψτε τις αμέσως με ό,τι διαθέτετε (παράλληλα, βάλτε το steam tank από την αριστερή πλευρά, για να καθυστερήσει η αφιξή τους) και επιτεθείτε με τα Grudgebringer Cavarly και Infantry σε αυτές από τα δεξιά. Πίσω από το steam tank, βάλτε τα Dwarfs και τους Knights of the Realm. Μόλις διαλυθεί το πρώτο εχθρικό κύμα, τελειώστε με τους Τοξότες που βρίσκονται κοντά σας και διατάξτε το Πυροβολικό σας να πυροβολήσει τις Mummies στο κέντρο και τον screaming καταπέλτη πάνω δεξιά. Μην κουνηθείτε μέχρι να εξολοθρευτούν τελείως αυτά τα regiments (με τον Necromancer υποτίθεται ότι έχετε εφαρμόσει τα προαναφερόμενα). Επειτα, προχωρήστε τα Ogres στις πυραμίδες δεξιά και οπισθοχωρήστε μόλις εμφανιστούν οι υπόλοιπες Mummies. Αν δεν έχετε τρομερές απώλειες, μάλλον θα τις κερδίσετε άνετα. Με το που θα σας μιλήσει ο Dread Lord, σημαδέψτε τον με Πυροβολικό και Crossbowmen. Τώρα, θα μένουν λίγοι Skeleton Archers και ένας screaming catapult. Αρχίστε, λοιπόν, να πανηγυρίζετε.

ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΝΤΑΣ ORCS & GOBBLINS

ORC BOYZ, ORC BIG UNS: Πολύ καλοί πολεμιστές στη μάχη σώμα με σώμα. Είναι πιο ικανοί από τους περισσότερους Undeads, αλλά -τουλάχιστον- δεν προκαλούν φόβο. Μία σωστή επίθεση από τα πλάγια με το Ιππικό και θα τους τρέψετε σε φυγή.

ORC BOAR BOYZ: Η αφρόκρεμα των Orcs. Είναι τρομεροί κατά το charge, αλλά τα regiments τους είναι μικρά σε αριθμό. Καθηλώστε τους με το Πεζικό και επιχειρήστε γρήγορα ύπουλη επίθεση από πίσω. Τα Orcs, πάντως, μάχονται εντελώς άτακτα, αφού απλώς επιτίθενται όπου βρουν. Μία καλά οργανωμένη αμυντική γραμμή με Dwarfs στο κέντρο και Ιππικό στα άκρα είναι η καλύτερη διάταξη. Γενικά,



Σημαδέψτε γρήγορα τους αντίπαλους μάγους με Crossbowmen. Στη φωτογραφία, οι τελευταίοι απαγορεύουν στον Orc Shaman να εισέλθει στο πεδίο βολής των μαγικών του.

να αφήνετε μια μονάδα Ιππικού ως ρεζέρβα, για να κυνηγά τον εχθρό που υποχωρεί ή για να επιτυγχάνετε πλαγιοκοπήσεις. Να θυμάστε ότι τα Orcs δεν είναι σαν τους Undead που, αν υποχωρήσουν, δεν επιστρέφουν. Από την άλλη, υποχωρούν πολύ πιο εύκολα και, αν τους κερδίσετε, ανταμείβεστε με πολύ χρυσό.

GOBBLINS: Η μοναδική απειλή είναι ο τεράστιος αριθμός τους. Εχουν, όμως, χαμηλότατο ηθικό και αρκεί ένα επιτυχημένο χτύπημα με τον όλμο ή το κανόνι για να σηκώσουν λευκή σημαία.



Μην κάνετε το μεγάλο λάθος να πλησιάσετε τα Night Gobblins όπως εδώ. Θα βγουν οι Fanatics (κόκκινες σημαίες με μισοφέγγαρα) και...



Βάλτε το μυαλό σας να δουλέψει! Εδώ βλέπουμε ένα regiment ιππικού (βορειοδυτικά) να υποχωρεί -δήθεν- παρασύροντας, στην πράξη, τα Orcs σε ενέδρα! Προσέξτε τους Grail Knights που καραδοκούν πίσω από το κτίριο.

GOBBLINS GIANT SPIDERS: Είναι φρικτά τέρατα, τα οποία προκαλούν τρόμο και σφάζουν ό,τι βρουν μπροστά τους. Προτιμήστε μαγεία ή μαγικά αντικείμενα και Ogres ή Fraggelans. Επίσης, μην επιχειρήσετε να τα αιφνιδιάσετε με κάποιο επίλεκτο regiment, γιατί έχουν οπτικό πεδίο 360 μοιρών.

NIGHT GOBBLINS: Ελαφρώς ισχυρότερα από τα απλά Gobblins, αλλά κρύβουν ένα πανίσχυρο όπλο. Κάθε regiment από Night Gobblins έχει από τρεις έως έξι Fanatics και, μόλις σας πλησιάσει αρκετά, πετάγονται έξω και πετσοκόβουν ό,τι βρουν (ακόμα και τους δικούς τους, αφού κινούνται ακαθόριστα). Με το που θα δείτε τη σημαία τους, σημαδέψτε την με όποιο πυροβολικό μέσο διαθέτετε. Είναι αρκετά αργά και θα τα πετύχετε μάλλον εύκολα. Αν δεν φοβάστε το ρίσκο, κάνετε το εξής: Στείλτε μία γρήγορη μονάδα (Ιππικό) κοντά σε Night Gobblins, έτσι ώστε να πεταχτούν έξω οι Fanatics. Τρέξτε γρήγορα πίσω. Με λίγη τύχη, οι μικροί φανατικοί θα διαλύσουν ένα μεγάλο μέρος του ίδιου τους του στρατού. Το προαναφερόμενο εγκυμονεί σημαντικούς κινδύνους, γιατί μπορεί εν τω μεταξύ να σας κάνει charge το σύνολο των εχθρικών δυνάμεων. Αν έχετε πάντως ένα unit που δεν το υπολογίζετε και πολύ, μη διστάσετε. Μπορεί να γλιτώσει με μία επιτυχημένη υποχώρηση, εφόσον οι Fanatics μειώσουν δραστικά τις δυνάμεις του εχθρού.

ORC ROCK LOBBERS/ GOBBLIN BOLT THROWERS: Είναι εντελώς ανόητα στη συμπεριφορά τους και, αν παίξετε σωστά, αποτελούν ένα πολύτιμο όπλο για εσάς. Συνήθως, βαράνε απλώς ασταμάτητα, αδιαφορώντας για το αν οι βολές τους σας φτάνουν ή όχι. Ταμπουρωθείτε πίσω από το Πυροβολικό σας και διατάξτε το να χτυπά συνεχώς τον εχθρό. Τα κακόμοιρα τα Orcs έχουν από μπροστά το Πυροβολικό σας και όσους Τοξότες διαθέτετε και από πίσω τους συμμάχους τους να βαράνε με τους καταπέλτες. Ποιος λέτε να κερδίσει; Για να διαλύσετε αυτές τις μονάδες, εφαρμόστε αυτά που ισχύουν για τους καταπέλτες των Undead (αφού πρώτα εξολοθρευτούν οι επελάσεις των Orcs).

ORC/GOBBLINS SHAMMANS: Ο,τι ισχύει και για τους Necromancers.

REGIMENTS ΠΟΥ ΔΕΝ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΧΑΣΕΤΕ ΜΕ ΤΙΠΟΤΑ!

Είναι σύμμαχοι υπερπολύτιμοι για τα δύσκολα σενάρια του παιχνιδιού και units ειδικά για επικίνδυνες αποστολές. Αν τυχόν τα χάσετε στη μάχη, γρήγορα κάνετε abort και load!

DWARF WARRIORS: Βοηθήστε τον AZGUZ, γιατί, ύστερα από πολλά σενάρια, αυτός και τα 18 Dwarfs του θα ενωθούν με το στρατό σας. Το γεγονός ότι δεν υποχωρούν σχεδόν ποτέ τα λέει όλα. Προσέξτε όμως να μην τα στείλετε ενάντια σε Night Gobblins, γιατί το μίσος τους προς τα Dwarfs τούς δίνει μεγάλο προβάδισμα.

OGRE MERCENERIES: Ο,τι καλύτερο θα βρείτε στο παιχνίδι για τις "βρώμικες δουλειές" που αναφέρονται πιο πάνω.

FRAGGELANS: Η δίψα τους για αίμα τούς καθιστά πρακτικά ανίκητους, ειδικά εάν επιτεθούν από τα πλάγια. Μπορούν άνετα να πετσοκόψουν μόνοι τους ολόκληρα regiments. Επίσης, είναι πολύ φτηνοί και η συντήρησή τους κοστίζει ελάχιστα.

IMPERIAL MORTAR: Οταν θα σας ζητηθεί, επιλέξτε να βοηθήσετε τον Captain του steam tank. Αν νικήσετε τα Orcs στα Blighted Towers, θα πρέπει να διαλέξετε μεταξύ ενός κανονιού και του αυτοκρατορικού όλμου. Με την προϋπόθεση ότι ήδη έχετε ένα κανόνι, διαλέξτε τον όλμο. Προσέξτε μόνο το εξής: Δώδεκα περίπου σενάρια μετά την απόκτηση του όλμου μέτρησα συνολικά 269(!) kills.

στην Αγ. Παρασκευή

Futureland

ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

CD ROM - ΒΙΒΛΙΑ - ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

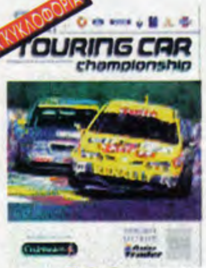
Γ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20 ΑΓ.ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ ΤΗΛ.: 601 55 35, FAX/ΤΗΛ.: 600 42 21 E-Mail: futland @ compulink.gr

ΤΙΤΛΟΙ - ΕΥΚΑΙΡΙΕΣ

CYBERMAGE	1500
TUNEL B1	2000
WING COMMANDER ARMADA	2500
PRIVATEER	2500
UNDERWORLD I & II	2500
CITY OF LOST CHILDREN	3500
CHRONOMASTER	4000
ALPHA STORM	4000
AREA 51	4000
WIPEOUT	4900
DIE HARD	4900
DUNGEON KEEPER	4900
GRID RUN	4900
KKND	4900
LBA 2	4900
SCORCHER	4900
KRAZY IVAN	4900
DARKLIGHT CONFLICT	4900
MAGIC THE GATHERING	4900
NBA 97	4900
PERFECT WEAPON	4900
SCARAB	4900
WORLD WIDE SOCCER	4900
VIRTUA FIGHTER 2	4900
BEASTS & BUMPKINS	4900
BATTLE ISLE 2	4900
ALBION	4900
SYNDICATE	4900
ATMOSFEAR	4900
SYNERGIST	4900
Q.A.D.	4900
TOTAL DISTORTION	4900
FADE TO BLACK	4900
SHOCKWAVE ASSAULT	4900
ANIMAL	4900
BLUE ICE	4900
CATZ II	4900
CHRONOMASTER	4900
CITY OF LOST CHILDREN	4900
DUKE N 3D PL PACK	4900
EXCALIBUR	4900
HUMAN ONSLAUGHT	6000
TIME COMMANDO	6300
DESTRUCTION DERBY	6500
ECSTATICA	6500
SETTLERS I	6500
FALLEN HEAVEN	6500
AIR WARRIOR II	6500



F-15



TOCA TOURING CAR



iPANZER 44



OVERBOARD



WORLD CUP 98



BATTLEZONE



FORMULA 1 97



FORSHAKEN

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ !!!

3rd MILLENIUM	από	~~11000~~	μόνο	9.000
INCUBATION	από	~~10500~~	"	8.500
SEGA TOURING CAR	από	~~14000~~	"	12.000
TEST DRIVE 4	από	~~11000~~	"	9.000
F22 DID	από	~~15000~~	"	13.000
F22 RAPTOR	από	~~13000~~	"	11.000
CROC	από	~~11000~~	"	9.000
EXTREME ASSAULT	από	~~10500~~	"	8.500
LORDS OF MAGIC	από	~~14000~~	"	11.500
HELLFIRE	από	~~7500~~	"	6.000
STREETS OF SIMCITY	από	~~12000~~	"	10.000
MORTAL KOMBAT TRILOGY	από	~~11300~~	"	8.900
PANZER GENERAL II	από	~~15000~~	"	13.000
LONGBOW 2	από	~~13000~~	"	11.000
SETTLERS II	από	~~10500~~	"	8.500
GETTYSBERG	από	~~12500~~	"	10.500

ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΗΛΕΦΩΝΕΙΣΤΕ, ΣΤΕΙΛΤΕ FAX, E-MAIL, Η ΤΑΧΥΔΡΟΜΗΣΤΕ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ

ΟΝΟΜ/ΝΥΜΟ:.. ΠΟΛΗ:.........................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:..Τ.Κ..........ΤΗΛ.:...........

ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ	ΤΙΤΛΟΣ	ΤΙΜΗ
1.	....	3.	....
2.		4.	

IMPERIAL CANNON: Η μεγάλη του εμβέλεια το καθιστά απαραίτητο.

WIZARDS: Οποιο μάγο και αν έχετε, φροντίστε να τον κρατήσετε, γιατί θα σας είναι απαραίτητος στα τελευταία σενάρια. Εξάλλου, ορισμένα spells μπορούν να διαλύσουν από μόνα τους ολόκληρο στρατό.

ΥΠΟΥΛΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Τοποθετήστε το κανόνι σας έτσι ώστε να στοχεύει μεγάλο αριθμό του αντίπαλου στρατού και διατάξτε το να ανοίξει πυρ. Δεν τους φτάνει; Κανένα πρόβλημα! Κάντε drag το mouse, το οποίο θα έχει τη μορφή ενός βέλους, μπροστά από το αντίπαλο regiment και σταματήστε μόλις εξαφανιστεί το κόκκινο απαγορευτικό. Κάντε κλικ, για να ρίξει το κανόνι σας εκεί. Ολο και κάποια βολή θα... αστοχήσει και θα κατευθυνθεί προς τον εχθρό. Αν είστε υπομονετικοί, θα καταστρέψετε έτσι αρκετά εχθρικά regiments.

Στα σενάρια όπου ο εχθρός αμύνεται ή καραδοκεί λίγο πιο κάτω, οχυρωθείτε όσο καλύτερα μπορείτε και χρησιμοποιήστε ένα γρήγορο regiment ως ανιχνευτή. Μόλις υποπέσει στην αντίληψη του εχθρού, θα επιτεθεί σύσσωμος. Οπισθοχωρήστε γρήγορα και κρύψτε τη μονάδα σας κάπου κοντά, για να την προσπεράσει ο εχθρός, κατευθυνόμενος προς τον κύριο όγκο των δυνάμεών σας. Εσείς θα είστε προετοιμασμένοι (Πυροβολικό, Τοξότες) και, μέχρι να σας φτάσει, θα είναι ήδη αποδεκατισμένος. Στείλτε τώρα την κρυμμένη μονάδα σας να κάνει charge από τα νώτα του, για το τελειωτικό χτύπημα. Η τακτική αυτή έχει τρομερά αποτελέσματα, κυρίως ενάντια στους ύπουλους Undead. Κάντε το ίδιο, κρύβοντας αυτή τη φορά το Ιππικό σας πίσω από δέντρα ή υψώματα. Μόλις ο αντίπαλος πλησιάσει σε απόσταση βολής, επιχειρήστε charge από τα πλάγια και "όποιον πάρει ο χάρος"! Οι ενέδρες αντισταθμίζουν την οποιαδήποτε αριθμητική διαφορά μεταξύ δύο regiments, οπότε στήνετε όσες περισσότερες μπορείτε. Πώς να εντοπίσετε μία ενέδρα; Σχεδόν πάντα πίσω από υψώματα, δέντρα ή και κτίρια κρύβονται εχθρικά regiments. Για να τα κάνετε να αποκαλυφθούν στείλτε μία γρήγορη μονάδα ως ανιχνευτή. Με πιο ύπουλο τρόπο, μπορείτε να ρίξετε στην περιοχή μία ή δύο βολές με το κανόνι ή τον όλμο σας. Οταν ακούσετε κραυγές πόνου, τότε σίγουρα κάποιον πετύχατε, άρα γνωρίζετε πάνω κάτω τη θέση του εχθρού.



Μόλις ξεμπερδέψετε με τις άλλες δυνάμεις του εχθρού, μόνο τότε ασχοληθείτε με τους καταπέλτες. Οι Ogres είναι ιδανικοί γι' αυτό το σκοπό.

ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΝΤΗΡΗΣΕΤΕ ΤΟ ΣΤΡΑΤΟ ΣΑΣ

Ο,τι πανοπλίες χρειάζεστε αγοράστε τες στην αρχή, όταν τα σενάρια είναι εύκολα και υποφέρετε από μικρές απώλειες. Αργότερα, θα χρειάζεστε το χρυσό για να αναπληρώνετε τους νεκρούς σας.

Αν τυχόν διαπιστώσετε ότι κάποιο μαγικό αντικείμενο δεν σας κάνει (λέμε, αν) και, παράλληλα, έχετε σημαντικές απώλειες, πουλήστε το. Εξαιρούνται τα υπερπολύτιμα banner of Wrath, banner of Arcane Warding και banner of Defiance. Αν έχετε σχετική εμπειρία στο παιχνίδι, όποτε σας ζητηθεί να πολεμήσετε Orcs, απαντήστε καταφατικά, χωρίς δεύτερη σκέψη. Εκτός από τη σταθερή αμοιβή -στα Orcs είναι μεγαλύτερη από την αντίστοιχη των Undead- πολλά αντίπαλα regiments με το που θα καταστραφούν αφήνουν χρυσό, τον οποίο φυσικά μαζεύετε. Αν κάποιο regiment έχει εμπλακεί σε μάχη σώμα με σώμα και αποδεκατίζεται, μη ντραπείτε να σημάνετε υποχώρηση. Ετσι, εφόσον δεν πιαστεί από τον εχθρό, περιορίζετε τις απώλειες που πιθανόν θα είχατε, αν τους αφήνατε να πολεμήσουν μέχρι τέλους. Μην το παρακάνετε βέβαια με τις υποχωρήσεις (ιδίως εναντίον εχθρικού ιππικού), γιατί αρκεί να σας πιάσει ο εχθρός και το regiment αυτόματα καταστρέφεται. Σε νικηφόρα σενάρια, στα οποία όμως έχετε σημαντικές απώλειες, καλύτερα να ξαναπαίξετε τη μάχη, παρά να συνεχίσετε. Αν νικήσατε μία φορά, σίγουρα μπορείτε να το ξανακάνετε.

Αποφύγετε να βοηθήσετε τα Wood Elves, γιατί οι απώλειες στη μάχη που ακολουθεί θα είναι αναπόφευκτες. Αντίθετα, αν δεν τα βοηθήσετε, ακολουθούν εύκολα σενάρια με μπόλικο χρήμα.



Οι Ogres είναι επίσης κατάλληλοι για να διεισδύουν στις γραμμές του εχθρού καταστρέφοντας τα regiments από τοξότες. Δεν μπορείτε να φανταστείτε τι θα τραβήξετε αν δεν τους έχετε στο δυναμικό σας!

Συνέχεια στο επόμενο με multiplayer συμβουλές και αποδοτικές διατάξεις μάχης... PC

AMIGA EMULATORS

Εξομοιωτές για το θρυλικό μηχάνημα της Commodore

Από τότε που παρουσιάσαμε για πρώτη φορά στο περιοδικό το MAME, εκφράσατε με εκατοντάδες επιστολές και e-mails ένα πρωτόγνωρο ενδιαφέρον για τους εξομοιωτές. Μη θέλοντας να σας αφήσουμε παραπονεμένους, αποφασίσαμε από αυτό το τεύχος να εγκαινιάσουμε τη νέα μας στήλη "Emulators' Corner", η οποία θα αποτελέσει το παράθυρό σας στο θαυμαστό κόσμο των εξομοιωτών.

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Στο προηγούμενο "PC Master" παρουσιάστηκαν οι arcade εξομοιωτές Callus, Rage και Vector Dream. Σήμερα θα μεταφερθούμε στο χώρο των υπολογιστών και συγκεκριμένα περίπου 13 χρόνια πίσω, για να ασχοληθούμε με τους εξομοιωτές που υπάρχουν για τη θρυλική Amiga.

Η Amiga πρωτοπαρουσιάστηκε το 1985 από την Commodore και ήταν ένα επαναστατικό μηχάνημα για την εποχή. Σε μια περίοδο κατά την οποία το CD-ROM και τα multimedia ήταν πολύ "μακριά", οι κάτοχοι συμβατών έβλεπαν τη φρικτή παλέτα της EGA, έβγαζαν τα μάτια τους στο DOS και άκουγαν κάποιους απροσδιόριστους ήχους από το μεγαφωνάκι του PC. Αντίθετα, οι χρήστες της Amiga απολάμβαναν 4.096 χρώματα στην οθόνη, ένα πλήρες multitasking γραφικό περιβάλλον και φιλτραρισμένο τετρακάναλο ψηφιακό ήχο. Ολα αυτά τα ωραία γίνονταν χάρη σε μια πολύπλοκη σχεδίαση, που χρησιμοποιούσε πολλά ειδικά chips. Ακριβώς λόγω εκείνης της σχεδίασης πολλοί υποστήριζαν (ανάμεσά τους και εγώ) ότι η κατασκευή ενός εξομοιωτή δε θα ήταν ποτέ πραγματοποιήσιμη. Η εξέλιξη τους (μας) διέψευσε, έτσι σήμερα υπάρχουν όχι ένας αλλά δύο Amiga emulators: το U.A.E. και το Fellow.

ULTIMATE AMIGA EMULATOR (UAE)

Δημιουργός: Bernd Schmidt
Τρέχουσα έκδοση: 0.7.2b (για Win 95)
Σελίδα: http://www.freiburg.linux.de/˜uae/

Αρχικά αυτό το πρόγραμμα "ονομαζόταν" Useless Amiga Emulator, γιατί στην έκδοση 0.1 δεν μπορούσε ούτε να μπουτάρει, αλλά στη συνέχεια έκανε πολύ μεγάλα βήματα προόδου. Σήμερα το UAE εξομοιώνει σε πολύ μεγάλο βαθμό όλα τα μοντέλα της Amiga, με μεγάλη ποικιλία διαφορετικών configurations (επεξεργαστές, επεκτάσεις μνήμης, κάρτες γραφικών κ.λπ.). Η ποιότητα της εξομοίωσης είναι εξαιρετική, κάτι που γίνεται πιο εντυπωσιακό αν λάβουμε υπόψη και την πολυπλοκότητα της εσωτερικής αρχιτεκτονικής της Amiga. Πολλές εφαρμογές και παιχνίδια τρέχουν στο UAE, με πολύ ικανοποιητική απόδοση και υποστήριξη ήχου. Επίσης εξομοιώνονται κάρτες όπως η Picasso (1.280x1.024x16bit ανάλυση) και υπάρχει η δυνατότητα χρήσης εκτυπωτή. Στον τομέα της ταχύτητας, αντίθετα, τα πράγματα δεν είναι πολύ καλά, αφού θα χρειαστείτε κατ' ελάχιστο ένα P-166 για να παίξετε τα παλιότερα και απλούστερα παιχνίδια στην κανονική τους ταχύτητα. Ενα πολύ περίεργο χαρακτηριστικό του UAE είναι το γεγονός ότι η έκδοση των Windows είναι πιο γρήγορη από αυτή του DOS.



Το θρυλικό Shadow of the Beast II τρέχει στην οθόνη της Amiga.

FELLOW

Δημιουργός: Petter Schau
Τρέχουσα έκδοση: 0.32a
Σελίδα: http://www.geocities.com/SiliconValley/Peaks/5244/

Για πολύ καιρό το UAE ήταν ο μοναδικός εξομοιωτής για Amiga, μέχρι που εμφανίστηκε το Fellow (για DOS). Παρεμπιπτόντως, το όνομά του είναι ένα λογοπαί-

Η ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

www.davesclassics.com
Η σελίδα του Dave είναι ένας παράδεισος πληροφοριών για όλους τους λάτρεις των εξομοιωτών. Τα καινούρια προγράμματα, οι τελευταίοι ψίθυροι, οι εξελίξεις στο χώρο και εκατοντάδες ROM images σας περιμένουν, για να θυμηθείτε τα (όχι και τόσο) παλιά.





Το Robocod ήταν ένα από τα καλύτερα platform της Amiga.



Το Speedball 2 των Bitmap Brothers. Κορυφαίο!

γνιο (amiga = φιλενάδα στα ισπανικά, fellow = φιλαράκι στα αγγλικά!). Αυτή τη στιγμή βρίσκεται στην έκδοση 0.32a και, παρ' ότι δεν έχει τόσο ευρείες δυνατότητες όσο το UAE (για παράδειγμα υποστηρίζει μόνο τον επεξεργαστή 68000), είναι πιο γρήγορο στην ανανέωση της οθόνης κι έτσι έχει καλύτερη απόδοση στα παιχνίδια. Επίσης, η εξομοίωση του ήχου δείχνει πιστότερη, αλλά στις εφαρμογές του Workbench (το GUI της Amiga) υπάρχουν ορισμένα προβληματάκια.

ΚΑΙ ΤΙ ΜΠΟΡΩ ΝΑ ΤΡΕΞΩ ΣΤΗΝ AMIGA;

Η Amiga είχε τη φήμη της παιχνιδομηχανής, αλλά η αλήθεια είναι ότι διέθετε ένα πολύ καλό λειτουργικό, πάνω στο οποίο έτρεχαν μερικές καταπληκτικές εφαρμογές, κυρίως για επεξεργασία γραφικών και authoring (Lightwave, Scala, Deluxe Paint κ.λπ.). Τέτοιες εφαρμογές βέβαια είναι δύσκολο να βρεθούν πλέον, για αυτό τα παιχνίδια και τα demos θα είναι αυτά που θα τραβήξουν το ενδιαφέρον σας.

ΟΔΗΓΙΕΣ ΠΡΟΣ ΝΑΥΤΙΛΛΟΜΕΝΟΥΣ

Είτε χρησιμοποιήσετε το Fellow είτε το UAE, προηγουμένως θα πρέπει να γνωρίζετε ορισμένα πράγματα:

ΣΤΟ CD ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο directory emulators\amiga του συνοδευτικού CD αυτού του τεύχους θα βρείτε το UAE και το Fellow μαζί με τις απαραίτητες εκδόσεις του Kickstart και μερικά προγράμματα προς τέρψη και επιμόρφωση. Επίσης στο directory emulators\arcade θα βρείτε την καινούρια έκδοση του MAME μαζί με μπόλικες ROMs καθώς και το Callus, στο οποίο αναφερθήκαμε τον προηγούμενο μήνα, μαζί με κάποια παιχνίδια. Καλή διασκέδαση!

1. Δεν είναι δυνατόν να διαβάσετε μια δισκέτα Amiga στο PC, λόγω διαφορετικού disk controller. Για αυτό το λόγο χρησιμοποιείται το format .adf, το οποίο περιέχει σε ένα αρχείο τα δεδομένα μιας ολόκληρης δισκέτας. Οταν λοιπόν κάνουμε λόγο για rom images στους Amiga emulators, εννοούμε αρχεία .adf.

2. Για να τρέξουν τα περισσότερα προγράμματα, απαιτούν την ύπαρξη της ROM (Kickstart) της Amiga σε αρχείο. Οι βασικότερες εκδόσεις της ROM είναι οι εξής τρεις: v1.3, v2.0, v3.1.

PC



Κλασική shoot'em up δράση στο Project-X.



Το Navy Seals της Ocean ποτέ δεν ξεχώρισε...

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Κυκλοφόρησε σε beta έκδοση το MAME 0.33, το οποίο υποστηρίζει 15 καινούρια παιχνίδια, φτάνοντας στο αστρονομικό νούμερο των 500! Στα καινούρια συγκαταλέγονται τα World Cup '90, Willow, Arkanoid (playable) κ.λπ.

Κυκλοφόρησε το Shark v2, ένας πολύ καλός εξομοιωτής για το Flying Shark,



το εμπνευσμένο από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο shoot'em up της TAITO, που γνώρισε επιτυχία στις αίθουσες.

Κυκλοφόρησε από τους κατασκευαστές του Rage, που γνωρίσαμε τον προηγούμενο μήνα, το NeoRAGE. Πρόκειται για έναν εξομοιωτή του φιλόδοξου μηχανήματος της SNK που ποτέ δεν γνώρισε μεγάλη επιτυχία, είτε ως coin-op είτε ως οικιακή κονσόλα, αν και το άξιζε. Το NEO-GEO ίσως να είναι ακόμη και σήμερα το δυνατότερο σύστημα στα βασισμένα σε sprites γραφικά. Στην παρούσα έκδοσή του (0.00001!), το NeoRAGE δεν υποστηρίζει joystick ή ήχο, αλλά παίζει σχεδόν όλα τα παιχνίδια του NEO-GEO.

Ενας εξομοιωτής με αρκετό ενδιαφέρον είναι το X-Dragon, στο οποίο μπορείτε να παίξετε παιχνίδια της Data East, όπως το Midnight Resistance.

Το Vector Dream, που παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος, έφτασε στην έκδοση 2.3, η οποία δεν προσθέτει κάτι καινούριο, αλλά απλώς διορθώνει ορισμένα bugs.

Role Playing Games

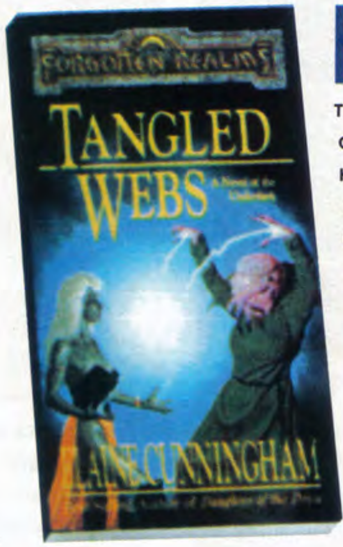
DUNGEON BUILDER'S GUIDE BOOK



Χρήσιμο σε αρχάριους αλλά και έμπειρους Dungeon Masters καθώς τους δίνει πληροφορίες για το πώς να φτιάξουν τρομακτικούς υπόγειους κόσμους. Περιέχει 32 σελίδες με χάρτες, μηχανισμό για την κατασκευή dungeons με τυχαίο τρόπο, πίνακες για τη δημιουργία dungeons γεμάτων παγίδες και θησαυρούς, καθώς και τεχνικές για το πώς θα κάνετε τα dungeons των περιπετειών σας πιο ρεαλιστικά αλλά και πιο θανατηφόρα.

Accessory του AD&D/Για όλους τους Dungeon Masters/ Τιμή 5.400 δρχ.

TANGLED WEBS



Η πριγκίπισσα των Drow elves, η Liriel, και ο σύντροφός της Fyodor παγιδεύονται στα δίχτυα του πολέμου και των μηχανορραφιών καθώς ρίχνονται στην αναζήτηση της εξουσίας - στόχος που συνδυάζει τρομακτικές ευθύνες αλλά και προκλήσεις πέρα από κάθε φαντασία.

Νουβέλα με μαλακό εξώφυλλο/ Τιμή 2.600 δρχ.

FOR DUTY & DEITY



Η θεά Waukeen έκανε συμφωνία με έναν περιβόητο κακό και έπεσε στην παγίδα που έστησε η ίδια. Από εκείνη τη στιγμή, έχοντας χάσει το μεγαλύτερο μέρος των δυνάμεών της, είναι πια μια αιχμάλωτη. Ο κλήρος πέφτει σε μια ομάδα ηρώων να τη βρει και να την απελευθερώσει. Ο κίνδυνος που διατρέχουν είναι μεγάλος, αλλά και η αμοιβή που τους περιμένει θεϊκή.

Περιπέτεια για τα Forgotten Realms/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες και Dungeon Masters/Τιμή 5.040 δρχ.

UNEASY ALLIANCES

Paladins και μισθοφόροι ενώνουν τις δυνάμεις τους για να νικήσουν την επιτιθέμενη στρατιά των κακών. Οταν ένα πανίσχυρο καινούριο όπλο πέφτει στα χέρια τους, αρχίζουν να υποψιάζονται ότι τα σχέδια του αρχηγού τους για το όπλο αυτό δεν είναι τόσο έντιμα. Θα μπορέσουν, άραγε, να αποτρέψουν τα κρυφά κίνητρά του ενώ θα έχουν να αντιμετωπίσουν τον εχθρικό στρατό;



Σειρά Double Diamond Triangle Saga/7ο βιβλίο/ Τιμή 1.080 δρχ.

XENA: WARRIOR PRINCESS

Η Xena τώρα έρχεται να κατακτήσει και τον κόσμο των παιχνιδιών με συλλεκτικές κάρτες! Παίξτε ένα παιχνίδι με κάρτες, βασισμένο στη δημοφιλή σειρά της τηλεόρασης με πρωταγωνίστρια την ανίκητη Xena.

Συνδυάστε το με τα άλλα παιχνίδια της σειράς Arc System: το C/23 και το Hercules: The Legendery Journeys.

Το πρώτο expansion set της Xena με τίτλο Battle Cry κυκλοφορεί τον Οκτώβριο.

Παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες της σειράς Arc System/Για καινούριους παίκτες/Τιμή τράπουλας 2.400 δρχ. και booster 1.000 δρχ.

RETURN OF THE EIGHT

Η σειρά Greyhawk ξαναζωντανεύει τον πρώτο κόσμο του AD&D. Η πόλη του Greyhawk κηρύσσει την ανεξαρτησία της, αλλά για να αντιμετωπίσει τις μελλοντικές απειλές, ο μαγικός Κύκλος των Οκτώ θα πρέπει να ενωθεί ξανά. Οι περιπέτειες στον κόσμο του Greyhawk θα σας γνωρίσουν τρομακτικές κατακόμβες, ερείπια και τοποθεσίες, πραγματική πρόκληση για τους χαρακτήρες των παικτών σας.



Περιπέτεια για τον κόσμο του Greyhawk/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους παίκτες/
Τιμή 5.040 δρχ.

TALES FROM THE INFINITE STAIRCASE

Ανθολογία οκτώ χωριστών περιπετειών που έχουν όμως τη δυνατότητα να ενωθούν μεταξύ τους. Το Tales from the Infinite Staircase οδηγεί τους παίκτες σε εξωτικές τοποθεσίες των πλανητών.



Προϊόν που μπορεί να συνδυαστεί με τα Forgotten Realms και είναι η καλύτερη πρώτη γνωριμία με τον κόσμο των Planescape.

Campaign Expansion του Planescape/Για αρχάριους αλλά και έμπειρους Dungeon Masters/
Τιμή 7.200 δρχ.

JUDGE OF THE CHANGE

Σε μια γαλαξιακή, μελλοντική αυτοκρατορία που κυβερνάται από οικογένειες ευγενών, κρυφές κοινωνίες και ανυπότακτες συντεχνίες εμπόρων, το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες DUNE βάζει τους παίκτες του σε έναν κυκλώνα ανατρεπόμενων συμμαχιών και μυστικών σχεδίων για πλούτο, κοινωνική θέση και συμμετοχή στο πανίσχυρο Ανώτατο Συμβούλιο του Landsraad.

Το Judge of the Change είναι η πρώτη επέκταση-ενότητα που κυκλοφορεί βασισμένη στη νουβέλα Dune που έγραψε ο Frank Herber.

Κυκλοφορεί σε decus των 60 καρτών με τιμή 3.600 δρχ. και boosters των 15 καρτών με τιμή 1.200 δρχ.

A SAGA COMPANION

Το σπουδαιότερο κομμάτι του Dragonlance Fifth Age είναι οι ικανότητες του storyteller του. Στο βιβλίο αυτό οι Game Masters θα βρουν απαντήσεις σε απορίες πάνω στους κανόνες του παιχνιδιού, αλλά και καινούριες ιδέες για τη δημιουργία χαρακτήρων ηρώων, εναλλακτική χρήση των μαγικών και τεχνάσματα που αφορούν στο συντονισμό του παιχνιδιού.



Δραματικό συμπλήρωμα για το Dragonlance Fifth Age/Για όλους όσοι αγαπούν τον κόσμο του Dragonlance/
Τιμή 5.400 δρχ.

ALTERNITY GAMEMASTER GUIDE

Βιβλίο που συμπληρώνει το Alternity Player's Handbook και περιέχει όλες τις πληροφορίες για τη δημιουργία περιπετειών και campaigns σε σύγχρονο, μελλοντικό και... πολύ μελλοντικό σκηνικό.



Με εισαγωγή για "εύκολο" παιχνίδι που περιέχει όλα τα βασικά του Alternity και μια σύντομη περιπέτεια γνωριμίας, το Gamemaster Guide είναι μια σημαντικότατη πηγή πληροφοριών για science fiction role playing.

Προσοχή! Με κάθε αγορά του Gamemaster Guide δίνεται δωρεάν η περιπέτεια Red Starrise.

Βιβλίο κανόνων του Alternity/Για όλους τους παίκτες που αγαπούν το παιχνίδι ρόλων σε κόσμους science fiction/
Τιμή 10.800 δρχ.

LEGENDS OF THE FIVE RINGS
ΜΑΧΕΣ ΣΤΗ ΜΥΘΙΚΗ ΙΑΠΩΝΙΑ

Ο αυτοκρατορικός θρόνος βρίσκεται κενός. Ο αυτοκράτορας έχει απαχθεί και όλες οι φατρίες ετοιμάζονται για τη σκληρή μάχη της διαδοχής. Οι άρχοντες στα κάστρα συγκεντρώνουν όλες τις δυνάμεις τους στη στρατολόγηση ισχυρών στρατιών και ηρωικών χαρακτήρων, ενώ άλλοι βουτούν στα σκοτεινά μονοπάτια, ψάχνοντας εκείνο που την κρίσιμη στιγμή θα τους κάνει να ξεχωρίσουν από τους άλλους. Χθόνιες δυνάμεις ξαναξυπνούν, καθώς οι ηγεμόνες τα παίζουν όλα για όλα με έπαθλο το θρόνο!

του Μίλτου Κύρκου

Στο Legends κάθε παίκτης αναλαμβάνει μία από τις 12 φατρίες του παιχνιδιού, που διαφέρουν μεταξύ τους αρκετά ώστε να απαιτούν διαφορετικό παίξιμο και να δίνουν ξεχωριστή ατμόσφαιρα κάθε φορά. Για παράδειγμα, ο παίκτης μπορεί να αναλάβει το κάστρο των Unicorn, που χρησιμοποιούν άριστα το ιππικό στις μάχες, των Crab, που δεν δίνουν τόση σημασία στην τιμή όση στη νίκη στο πεδίο της μάχης, ή των Scorpion με τους σκοτεινούς ninja, μάστορες στη δολοφονία και τον αιφνιδιασμό. Γίνεται φανερό ότι κάθε φατρία χρησιμοποιεί τελείως διαφορετικές τακτικές...

Στην αρχή του παιχνιδιού οι ηγεμόνες κατέχουν τέσσερις επαρχίες, τις οποίες χρησιμοποιούν για να αναπτύξουν τη βάση της

ΤΟ ΠΑΤΡΙΝΟ GAMES FAIR

Στο τέλος Μαΐου έγινε στην Πάτρα η πρώτη γιορτή επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Διοργανώθηκε με την πρωτοβουλία κάποιων παικτών της Πάτρας, οι οποίοι θέλησαν με αυτό τον τρόπο να γνωρίσουν το χόμπι τους και σε άλλους Πατρινούς. Η γιορτή περιείχε πάρα πολλά σενάρια για παιχνίδια ρόλων (Advanced Dungeons & Dragons κυρίως αλλά και Chtulhu, Middle Earth κ.λπ.), καθώς και παρουσιάσεις Chronopia, Magic the Gathering, μαχών με ιστορικές μινιατούρες από το σύλλογο "Μ. Αλέξανδρος" κ.ά. Το Fair κορυφώθηκε τη δεύτερη μέρα, οπότε όλοι οι παίκτες διαγωνίστηκαν στο τουρνουά του AD&D. Μια εκπληκτική περιπέτεια που είχαν ετοιμάσει οι διοργανωτές, όχι μόνο δεν υστερούσε από τις "επίσημες" αλλά σίγουρα υπερείχε σε πολλά σημεία. Η "Κάισσα" έδωσε τα βραβεία στους Dungeon Masters και τους νικητές του τουρνουά - όμως για όλους το μεγαλύτερο βραβείο ήταν σίγουρα η συμμετοχή τους σε μια τέτοια άριστα οργανωμένη προσπάθεια, που απέδειξε για άλλη μία φορά τη ζωντάνια αυτών των παιχνιδιών και τις δυνατότητες που παρέχουν στους παίκτες τους.







ισχύος τους. Κάθε επαρχία επιτρέπει να εισέρχεται στο παιχνίδι μία κάρτα ανά γύρο. Είναι φυσικό η απώλεια μιας επαρχίας να καθυστερεί την ανάπτυξη των δυνάμεων του παλιού κατόχου της.

Οι επαρχίες λοιπόν επιτρέπουν την ανάπτυξη καρτών, οι οποίες όμως για να μπορέσουν να στρατολογηθούν απαιτούν χρυσάφι. Αυτό προέρχεται από ειδικές κάρτες που παριστάνουν πλουτοπαραγωγικές πηγές. Η γρήγορη ανάπτυξη τέτοιων καρτών επιτρέπει πιο άνετη πρόσβαση στον όγκο των υπόλοιπων καρτών του ηγεμόνα.

Αφού αναπτυχθεί κάποια οικονομική βάση, ο ηγεμόνας αρχίζει να στρατολογεί χαρακτήρες, για να υπερασπίσει τη γη του ή να επιτεθεί στις επαρχίες του αντιπάλου. Φυσικά οι χαρακτήρες κοστίζουν χρήματα, αλλά τα ξεπληρώνουν με το παραπάνω, αφού καθένας τους μπορεί να οδηγήσει τα στρατεύματα στη μάχη, να προκαλέσει τους αντιπάλους σε μονομαχία ή να χρησιμοποιήσει πλήθος ειδικών ικανοτήτων, προκειμένου να οδηγήσει το παιχνίδι εκεί όπου θέλει ο ηγεμόνας του.

Οι μάχες ξεκινούν όταν ένας στρατός πεζικού οδηγούμενος από κάποιους χαρακτήρες επιτεθεί σε μια επαρχία. Οι αμυνόμενοι χαρακτήρες με τους στρατούς τους κινούνται και αυτοί προς το πεδίο της μάχης, ώστε να αντιμετωπίσουν τον εισβολέα. Μετά γίνονται οι κινήσεις των ιππικών εκατέρωθεν (για αυτό και η μεγάλη σημασία των έφιππων στρατευμάτων), ενώ κατόπιν οι ηγεμόνες χρησιμοποιούν τις κάρτες τους για να επηρεάσουν την έκβαση της μάχης. Οι κάρτες αυτές είναι πάρα πολλών κατηγοριών: από απλές κάρτες εδάφους, που καθορίζουν το πού θα γίνει μια μάχη (φαντάζεστε το πολύτιμο ιππικό σας σε έναν βάλτο;) μέχρι κάρτες δολοφονιών χαρακτήρων, δωροδοκίας, ενίσχυσης των οικείων στρατευμάτων κ.λπ. Οταν όλες οι κάρτες έχουν παιχτεί, η μάχη ολοκληρώνεται, βγαίνει ο νικητής και, αν η νίκη του είναι συντριπτική, η επαρχία καταστρέφεται και ο αντίπαλος ηγεμόνας έχει πια μειονέκτημα, εξαιτίας του μικρότερου αριθμού καρτών που φέρει στο παιχνίδι κάθε γύρο.

Ομως το Legends of the Five Rings δεν είναι μόνο αυτά, αλλιώς δεν θα ήταν τόσο πετυχημένο παιχνίδι, το μόνο που στέκεται απέναντι στην "πλημμυρίδα" του Magic the Gathering τόσα χρόνια κι έχει χιλιάδες πιστούς σε όλο τον κόσμο. (Τώρα μάλιστα που αγοράστηκε και αυτό από την εταιρία του Magic, σίγουρα θα εξαπλωθεί ακόμα περισσότερο.) Οι ηγεμόνες λοιπόν δεν νικούν απλά καταστρέφοντας τις τέσσερις επαρχίες του αντιπάλου, ενώ υπερασπίζονται τις δικές τους. Μπορούν να κερδίσουν αν καταφέρουν να συγκεντρώσουν 40 πόντους Τιμής (μέσα από μονομαχίες, χρήση ιδιαίτερων καρτών κ.ά.) ή αν καταφέρουν να κατεβάσουν και τα πέντε δαχτυλίδια των στοιχειακών δυνάμεων ταυτόχρονα (φυσικά, απαιτείται τεράστια προσπάθεια για να τα υπερασπίσουν ή να τα κατεβάσουν). Επίσης, κάποιος βγαίνει από το παιχνίδι όταν η Τιμή της οικογένειάς του πέσει κάτω από το -20. Διαπιστώνουμε λοιπόν ότι μέσα από διαφορετικούς δρόμους οι ηγεμόνες προσπαθούν να επικρατήσουν - αυτό σημαίνει περισσότερες τακτικές, άρα πιο βαθύ και απρόβλεπτο παιχνίδι. Το Legends δεν είναι εύκολο. Απαιτεί σκέψη, ξεκάθαρη στρατηγική και εμπειρία. Οι κάρτες του είναι σαφώς επηρεασμένες από την ιαπωνική αισθητική και ταιριάζουν απόλυτα με το θέμα, είναι δε πάρα πολλές, ώστε να μη συναντά κανείς δύο φορές τον ίδιο αντίπαλο. Με δύο λέξεις, πρόκειται για ένα παιχνίδι με στέρεη βάση, δοκιμασμένο, με έντονα στρατιωτικά στοιχεία αλλά και με μάγους, ninja, περίεργους καλόγερους, πλάσματα του μύθου ή του σκοταδιού, που το κάνουν ενδιαφέρον και συναρπαστικό. Στην Ελλάδα κυκλοφορεί η τελευταία έκδοση, η Jade, σε ένα κουτάκι διαφορετικό για κάθε φατρία, με 60 κάρτες, τους κανόνες, 15 κάρτες κοινές για όλες τις φατρίες και 20 πολύ όμορφους γυάλινους counters στο χρώμα της φατρίας, που βοηθούν στο παιχνίδι. Η τιμή του βασικού κουτιού είναι 4.000 δρχ. και βρίσκεται στην "Κάισσα". PC

XENA!

Αν η σειρά της τηλεόρασης σας έκανε να θελήσετε να πάρετε μέρος στις περιπέτειες της Xena ανά τους αιώνες, τώρα έχετε την ευκαιρία. Κυκλοφόρησε το νέο συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες από τους Wizards of the Coast, με θέμα την πολεμίστριά μας. Είναι ένα γρήγορο και διασκεδαστικό παιχνίδι, που δεν απαιτεί φοβερή σκέψη αλλά προσφέρει διασκέδαση και κέφι. Οι κάρτες είναι φωτογραφίες από την τηλεοπτική σειρά και αναπαριστούν όλους τους χαρακτήρες και τα μέρη όπου πηγαίνει η Xena και η Gabby. Θεοί, ήρωες, φοβερά πλάσματα, πολεμιστές και μάγοι, όλοι συγκρούονται προσπαθώντας να υπερισχύσουν σε εκείνη την εποχή του θρύλου. Το παιχνίδι έρχεται σε ημιέτοιμα θεματικά decks, που απαιτούν διαφορετική τακτική: άλλο deck αυτό των Ηρώων (με ισχυρές προσωπικότητες και δυνάμεις) και άλλο εκείνο της Οργής των Θεών, που κάνει τον αντίπαλο να τρέμει!



Το Xena γνωρίζει μεγάλη επιτυχία στις χώρες όπου κυκλοφορεί, καθώς επιτρέπει σε οποιονδήποτε να παίξει την πιστή απόδοση μιας τηλεοπτικής σειράς που προσφέρει διασκέδαση και δράση - αν ο δύσπιστος θεατής ξεχάσει το πραγματικό υπόβαθρο των μύθων που αγγίζει. Το παιχνίδι έχει τα ίδια χαρακτηριστικά και σίγουρα προσφέρει την ευκαιρία για πλάκα και κέφι. Κοστίζει 2.400 δρχ. το βασικό deck των 40 καρτών.

WORLD WIDE WEB

Μέρος 1ο: Από τον Gopher στον Web

Από το 1969 -όταν τέσσερα αμερικανικά πανεπιστήμια από τρεις νοτιοδυτικές πολιτείες ένωσαν τους υπολογιστές τους για πρώτη φορά στην ιστορία της τεχνολογίας, δημιουργώντας τη βάση του γίγαντα που σήμερα ονομάζουμε Internet (Διαδίκτυο)- μέχρι το τέλος της δεκαετίας του '80, η συστηματοποίηση της γνώσης που υπήρχε μέσα στο Δίκτυο που μέχρι τότε συνεχώς αύξανε καθώς σε αυτό εισάγονταν έννοιες όπως εικόνες και ήχοι που μέχρι τότε ήταν "απαγορευμένοι καρποί" για τον κυβερνοχώρο.

του Παναγιώτη Σ. Ανδριανέση
pandri@iworld.gr

Από τα πρώτα βήματα του Internet, πρόσβαση στο Δίκτυο -που συνεχώς εξαπλωνόταν- άρχισαν να έχουν όλο και περισσότεροι φοιτητές των συνδεδεμένων πανεπιστημίων και ερευνητές άλλων ερευνητικών ιδρυμάτων. Ειδικά από το 1980 και μετά, άρχισε να παρατηρείται πολύ σημαντική άνοδος. Ξεκινώντας από τη χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου (electronic mail), οι φοιτητές ανακάλυπταν σταδιακά όλες τις άλλες υπηρεσίες και δυνατότητες του Internet (telnet, FTP κ.ά.). Συχνά, μάλιστα, οι φοιτητές αποκτούσαν σύνδεση και στο σπίτι μέσω των πρωτοκόλλων SLIP και PPP, ενώ γρήγορα άρχισαν να πειραματίζονται και οι ίδιοι, προσπαθώντας να αναπτύξουν νέα εργαλεία, που θα έκαναν την πλοήγησή τους στο Internet ευκολότερη.

Μία τέτοια προσπάθεια τελεσφόρησε το 1990 στο Πανεπιστήμιο της Μινεσότα, στη Μινεάπολη των ΗΠΑ. Καρπός της αποτέλεσε το λογισμικό Gopher, με το οποίο γινόταν πια πολύ εύκολη η ταξινόμηση και η παρουσίαση του τεράστιου όγκου πληροφοριών, που είχαν ήδη κατακλύσει το Διαδίκτυο. Ετσι, με τη χρήση απλών καταλόγων επιλογών, ο χρήστης μπορούσε γρήγορα να βρει τις πληροφορίες που αναζητούσε, ανεξάρτητα από τον υπολογιστή όπου αυτές βρίσκονταν. Ωστόσο, οι κατάλογοι επιλογών του Gopher ήταν συχνά αρκετές σελίδες κειμένου, δηλαδή κατεβατά ολόκληρα, απόλυτα εναρμονισμένα με το πνεύμα του λειτουργικού συστήματος MS-DOS, που τότε ακόμη μεσουρανούσε στους προσωπικούς υπολογιστές. Ο σκοπός τους πετύχαινε, αλλά η εμφάνισή τους ήταν μία απογοήτευση για όσους ξεκινούσαν παράλληλα να δουλεύουν με το λογισμικό Windows, που ακριβώς εκείνη την εποχή έκανε τη θριαμβευτική επανεμφάνισή του στην αγορά με την έκδοση 3.0. Ητων φανερό ότι ο κόσμος του Internet είχε ανάγκη από ένα άλλο, εξίσου χρηστικό αλλά συνάμα πολύ ομορφότερο εργαλείο παρουσίασης πληροφοριών.

Λίγους μήνες πριν από την εμφάνιση του Gopher, ο Τιμ Μπέρνερς-Λι (Tim Berners-Lee) είχε συλλάβει μία πολύ απλή αλλά ταυτόχρονα εξαιρετικά εντυπωσιακή ιδέα: το στήσιμο εφαρμογών με κείμενα, εικόνες, και ήχους σε περιβάλλον τύπου Windows στο Internet. Ουσιαστικά, η ιδέα του Berners-Lee αφορούσε στα πολυμέσα, τα οποία περίπου την ίδια εποχή ξεκινούσαν τη δική τους σταδιοδρομία στο χώρο των υπολογιστών.

Η υλοποίηση της ιδέας ξεκίνησε στο Ευρωπαϊκό Κέντρο Πυρηνικών Ερευνών (European Laboratory for Particle Physics - CERN) της Ελβετίας, αλλά γρήγορα ξέφυγε από το κλειστό ευρωπαϊκό ακαδημαϊκό κύκλωμα και μεταφέρθηκε -πού αλλού;- στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής. Το όνομά της ήταν Παγκόσμιος Ιστός (World Wide Web, WWW) και πολύ σύντομα άρχισε να κυριεύει όλο το Διαδίκτυο. Χιλιάδες σημεία Web στήνονται, ενώ ελάχιστα χρόνια αργότερα η διεύθυνση Web καθίσταται απαραίτητη, δίπλα στην ταχυδρομική, την τηλεφωνική και την ηλεκτρονική. Η ανάπτυξη του Ιστού ακολουθεί πράγματι εντυπωσιακή πορεία, ιδιαίτερα από το 1993 και ύστερα (στη χώρα μας από το 1996 και μετά). Αξίζει όμως να δούμε λίγο αναλυτικότερα τη δημιουργία του Web, γιατί σήμερα πια αυτός σχεδόν ταυτίζεται με το Internet!

Βρισκόμαστε λοιπόν στο έτος 1989. Τον Μάρτιο εκείνου του χρόνου ξεκίνησε στο Ευρωπαϊκό Κέντρο Πυρηνικών Ερευνών (CERN) στη Γενεύη της Ελβετίας ένα project με τίτλο: "Παγκόσμιος Ιστός" (World Wide Web, WWW). Η βασική ιδέα ήταν απλή: Επειδή ο κοινός χρήστης του Διαδικτύου ήταν ανίκανος να αντιμετωπίσει την τεράστια ποσότητα των αταξινόμητων πληροφοριών που είχαν ήδη αρχίσει να κυριεύουν το Internet, έπρεπε να βρεθεί κάποιος τρόπος ώστε αυτός μόνος του,



W3C

About The World Wide Web Consortium

Leading the Web to its Full Potential...

[Membership - Services - Process - Further information]

The W3C was founded in October 1994 to lead the World Wide Web to its full potential by developing common protocols that promote its evolution and ensure its interoperability. We are an international industry consortium, jointly hosted by the Massachusetts Institute of Technology Laboratory for Computer Science [MIT/LCS] in the United States; the Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique [INRIA] in Europe; and the Keio University Shonan Fujisawa Campus in Japan. Services provided by the Consortium include: a repository of information about the World Wide Web for developers and users; reference code implementations to embody and promote standards; and various prototype and sample applications to demonstrate use of new technology. Initially, the W3C was established in collaboration with CERN, where the Web originated, with support from DARPA and the European Commission. For details on the joint initiative and the contributions of CERN, INRIA, and MIT, please see the statement on the joint World Wide Web Initiative.

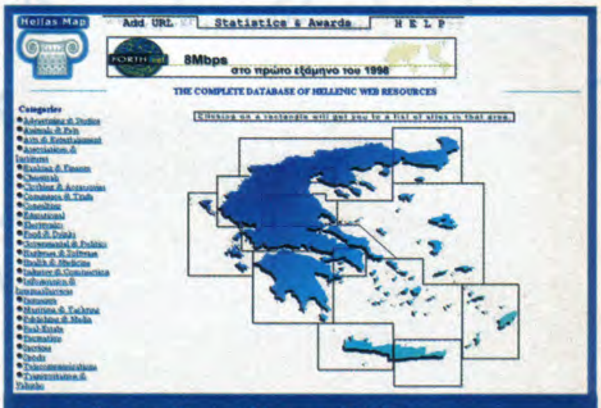
απλά και εύκολα, να μπορεί να φτιάχνει έγγραφα που θα περιέχουν στοιχεία που ο ίδιος έχει επιλέξει καθώς και παραπομπές σε σημαντικά αρχεία. Υπεύθυνος για το project αυτό ήταν ο Tim Berners-Lee. O Tim Berners-Lee αποφοίτησε από το Queen's College του Πανεπιστημίου της Οξφόρδης το 1976. Κατά τη διάρκεια των σπουδών του, μάλιστα, είχε ήδη κατασκευάσει τον πρώτο του υπολογιστή, χρησιμοποιώντας έναν επεξεργαστή M6800 και μία παλιά συσκευή τηλεόρασης. Το 1984 πήρε υποτροφία για το CERN, προκειμένου να δουλέψει στα κατανεμημένα συστήματα πραγματικού χρόνου για εξειδικευμένες επιστημονικές εφαρμογές (μεταξύ άλλων, εργάστηκε για το σύστημα FASTBUS και σχεδίασε ένα λογισμικό ελέγχου εξ αποστάσεως). Το 1989 βρισκόταν ακόμη στο CERN, όταν συνέλαβε την ιδέα της ιεραρχικής δομής ενός παγκόσμιου Ιστού. Ετσι, σύντομα ανέπτυξε τον World Wide Web (WWW). Στόχος του ήταν να δώσει τη δυνατότητα στους ανθρώπους να δουλεύουν ταυτόχρονα, συνδυάζοντας την εργασία τους πάνω σε έναν ιστό από



Το site της Αριάδνης, ενός σημαντικού ονόματος στην ιστορία του ελληνικού Internet.

"υπερκείμενα" (hypertext documents). Εγραψε το λογισμικό για τον πρώτο World Wide Web server και τον πρώτο client, έναν WYSISYG browser/editor με δυνατότητες hypertext, δοκιμάζοντας την εργασία του στο περιβάλλον του λειτουργικού συστήματος NEXTStep. Η διαδικασία αυτή άρχισε τον Οκτώβριο του 1990 και το πρόγραμμα "World-WideWeb" τέθηκε καταρχήν σε ισχύ τον Δεκέμβριο του ίδιου χρόνου στο CERN, ενώ προς το τέλος του επόμενου καλοκαιριού βγήκε στο Internet.

Από το 1991 έως το 1993, ο Berners-Lee συνέχιζε να εργάζεται για την ανάπτυξη του WWW, δεχόμενος πάντα με μεγάλη ικανοποίηση την ανταπόκριση, τις απορίες και τις κρίσεις του κοινού, των τελικών χρηστών του Web. Από το 1994 δουλεύει στο Εργαστήριο για τις Επιστήμες των Υπολογιστών (Laboratory for Computer Science - LCS) του MIT (Massachusetts Institute of Technology) και διευθύνει το WWW-Consortium, το οποίο συντονίζει την εξέλιξη του Web. O Tim Berners-Lee έχει βραβευθεί κατ' επανάληψη για τις πρωτότυπες ιδέες που τον οδήγησαν στην ανακάλυψη του World Wide Web και για τη γενικότερη προσφορά του στην επιστήμη. Ο ίδιος, παρ' ότι σήμερα δηλώνει ενθουσιασμένος με την ανάπτυξη του Web, εντούτοις δεν είναι ευχαριστημένος με πολλές τωρινές, καθημερινές καταστάσεις που λαμβάνουν χώρα στον Web, όπως με τα χιλιάδες διαφημιστικά ή και κακόβουλα μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου - για τα οποία, όπως αναφέρει χαρακτηριστικά: "ακόμη και για να τα σβήσεις, έχεις χάσει πολύτιμο χρόνο". Ομως, πώς ακριβώς θα μπορούσε να οριστεί ο Web; Ποια είναι η σημερινή εικόνα του - για την ακρίβεια, πώς τη φανταζόταν ο ίδιος ο δημιουργός του; "Η αρχική ιδέα" έχει δηλώσει ο Tim Berners-Lee "ήταν ο καθένας να έχει τη δυνατότητα πολύ εύκολα να φτιάχνει έγγραφα (με κείμενα και φωτογραφίες), τα οποία να συνδέονται με τη βοήθεια των συνδέσμων (hypertext links). Αυτό που με εκπλήσσει είναι ο τρόπος με τον οποίο ο κόσμος προετοιμάζεται για να δημιουργήσει ένα έγγραφο για τον Web. Η HTML δεν φτιάχτηκε για να βλέπεται, δημιουργήθηκε για να αποτελεί ένα προϊόν κάποιου editor, δηλαδή λογισμικού, με το οποίο ο καθένας θα μπορούσε να φτιάχνει τις δικές του σελίδες Ιστού. Οπως ακριβώς συμβαίνει και με τους επεξεργαστές κειμένων, όπου ο χρήστης δεν είναι ανάγκη να φτιάχνει χειροκίνητα τη μορφοποίηση του κειμένου, αλλά τη διαμορφώνει με τη βοήθεια επιλογών και πλήκτρων. Ετσι, εκπλήσσομαι όταν βλέπω τελικούς χρήστες να ασχολούνται με την



Ενας καλός κατάλογος ελληνικών WWW servers βρίσκεται στη διεύθυνση www.forthnet.gr/hellas.

εκμάθηση της HTML, με σκοπό να φτιάξουν σελίδες Ιστού 'με το χέρι'."

Ενα άλλο κρίσιμο θέμα είναι η διασύνδεση διαφορετικών σελίδων Ιστού (Web pages) μεταξύ τους. "Επίσης" συνεχίζει ο Berners-Lee "ανησυχώ για το ομορφότερο ίσως χαρακτηριστικό του WWW: τη δυνατότητα συνδέσμων (links) που οδηγούν σε άλλες σελίδες Ιστού. Η ερώτηση: 'μπορώ να έχω στις σελίδες μου έναν σύνδεσμο για τις δικές σας σελίδες;' πράγματι με αναστατώνει. Δεν θα έπρεπε καν να τίθεται." "Οι σύνδεσμοι θα πρέπει να παραμείνουν 'ελεύθεροι'" συνεχίζει. "Οι σύνδεσμοι δεν είναι απλώς εύχρηστοι. Είναι αυτοί που κάνουν τον Web 'διαφορετικό' και γεμάτο πληροφορίες. Οι επισκέπτες οποιωνδήποτε σελίδων θα πρέπει να παραμείνουν ελεύθεροι να 'πετάγονται' από το ένα site στο άλλο με τη βοήθεια των links."

Με αυτή την τελευταία και πολύ ωραία φράση του Berners-Lee, στην οποία περικλείεται όλη η ομορφιά του Ιστού, θα κλείσουμε προς το παρόν την εισαγωγή μας στον υπέροχο κόσμο του Web. Στο επόμενο τεύχος θα δούμε μαζί όλα τα "καλούδια" που προσφέρει σήμερα ο World Wide Web, ο Παγκόσμιος Ιστός, και θα περιπλανηθούμε σε μερικά επιλεγμένα μέρη του (sites), για να πάρουμε μια μικρή ιδέα από τον πλούτο του... PC

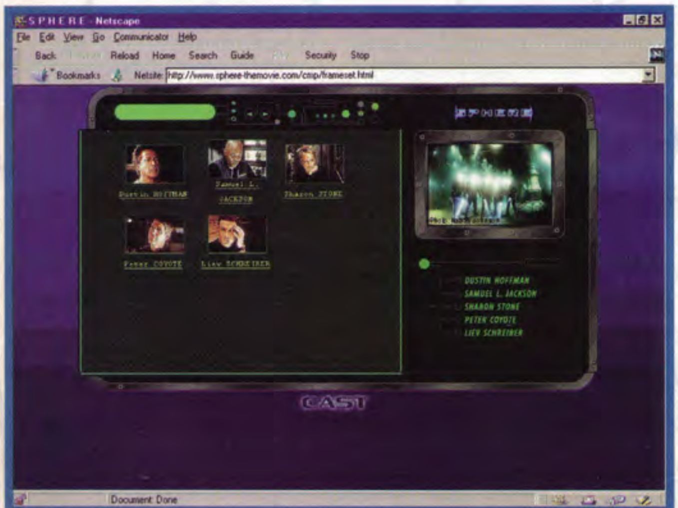
Από αυτή τη στήλη κάθε μήνα θα ταξιδεύουμε σε ορισμένα από τα δημοφιλέστερα sites του Internet, τα οποία πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν άμεσα όσους από εσάς έχετε πρόσβαση στο μεγαλύτερο των δικτύων. Επίσης, θα μαθαίνετε όλα τα νεότερα σχετικά με την αγαπημένη σας CompuLink. Enjoy the surf!

Του Γιάννη Ρηγόπουλου
stoniak@compulink.gr

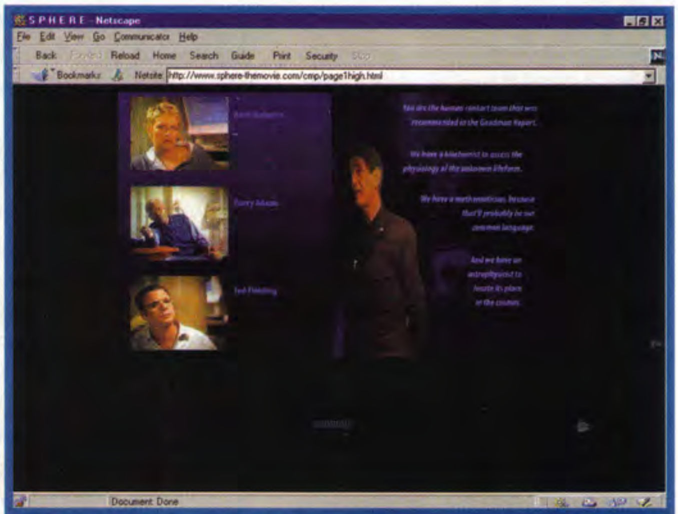
Sphere
http://www.sphere-themovie.com

Υστερα από έναν άστατο Μάη με βροχές, ζέστες, δροσιές και ό,τι άλλο θυμόταν ο καιρός, επιτέλους μπαίνουμε επίσημα στο πολυπόθητο καλοκαιράκι. Βέβαια, για τους μικρότερους και λίγο μεγαλύτερους φίλους του περιοδικού υπάρχουν οι εξετάσεις, όμως είμαστε σίγουροι πως διαβάζοντας αυτή τη στήλη θα κάνουν ένα μικρό διάλειμμα από τις ανακεφαλαιώσεις των μαθημάτων τους. Αλλά μην πτοείστε... Τα βάσανα σύντομα τελειώνουν και τη θέση τους παίρνουν οι διακοπές. Αλίμονο σε μας που δουλεύουμε, όπως και να 'χει! Πάντως δεν μπορείτε να το αρνηθείτε, προσπαθούμε το καλύτερο για σας. Ετσι λοιπόν, η αγαπημένη σας στήλη βρίσκεται πάντα κοντά σας, συνεπής στο μηνιαίο ραντεβού της, παρουσιάζοντάς σας αυτό το μήνα αρκετά πολύ "hot" sites.

Οσοι από σας κάνατε μια εξόρμηση στους κινηματογράφους τον περασμένο μήνα, σίγουρα δεν θα χάσατε τη "Σφαίρα" -ή "Sphere", αν προτιμάτε- με τους Dustin Hoffman, Samuel Jackson και Sharon Stone. Μια καλογυρισμένη ταινία, βασισμένη στο βιβλίο του Michael Crichton (βλ. "Jurassic Park"), στα χνάρια των γνωστών "Alien"-sequels. Με συντομία, κάποιοι επιστήμονες ανακαλύπτουν στα βάθη του ωκεανού ένα διαστημόπλοιο μήκους 1 μιλίου, το οποίο βρίσκεται εκεί για περισσότερα από 300 χρόνια. Πρόκειται για την πρώτη επαφή με εξωγήινη ευφυΐα. Εκεί λοιπόν αρχίζουν τα προβλήματα...



Η "Σφαίρα"... σας περιμένει.



Το story με τους συντελεστές της ταινίας.

Η παραγωγή, όπως κάθε ταινία που σέβεται τον εαυτό της, διαθέτει ένα πολύ αξιόλογο site, με το οποίο μπορείτε να συνδεθείτε δίνοντας τη διεύθυνση http://www.sphere-themovie.com. Κάνοντας κλικ στον τίτλο, θα συνδεθείτε με το menu επιλογών του site, το οποίο απαρτίζεται από τα links Story, Photos, Cast, Sketches, Filmmakers, Environments, Production, Video και Trailer. Ξεκινώντας από την επιλογή Story, θα μάθετε εν ολίγοις το σενάριο της ταινίας (για όσους δεν την έχετε δει ακόμη, υπάρχουν και οι θερινοί κινηματογράφοι!) με διαλόγους από αυτήν, αρκεί να έχετε το shockwave plug-in, ενώ κάνοντας κλικ στην επιλογή Photos μπορείτε να δείτε μια συλλογή από thumbnails, με αντίστοιχη επεξήγηση της σκηνής. Στο Cast μπορείτε να γνωρίσετε έναν-έναν τους πρωταγωνιστές της ταινίας και το ρόλο τους σε αυτήν, μαζί με ένα σύντομο βιογραφικό τους. Μέσω της επιλογής Sketches θα βρείτε διάφορα σχέδια με τα κοστούμια που χρησιμοποιήθηκαν από τους ηθοποιούς.

Ο Barry Levinson και ο Michael Crichton, εκτός από το γνωστό έργο τους, είναι συμπαραγωγοί στο "Sphere". Κάνοντας κλικ στην επιλογή Filmmakers, έχετε τη δυνατότητα να γνωρίσετε καλύτερα και όλους τους άλλους συντελεστές της ταινίας. Επιπλέον υπάρχουν ορισμένες φωτογραφίες από διάφορα σκηνικά (επιλογή Environments), ενώ ό,τι θέλετε να μάθετε για την παραγωγή βρίσκεται στην επιλογή Production.

Πράγματι, αξίζει να ρίξετε μια ματιά στα πολύ καλά video clips από τα παρασκήνια, τα οποία σας δίνονται σε μορφή quicktime στην επιλογή Video - και φυσικά δεν πρέπει να χάσετε το καταπληκτικό trailer της ταινίας με την ομώνυμη επιλογή.

Το "Sphere" είναι όντως μια αξιόλογη ταινία επιστημονικής φαντασίας, που δεν πρέπει να χάσει κανείς. Εξίσου αξιόλογο, όπως περιμέναμε άλλωστε, είναι το επίσημο site της, το οποίο σας συνιστούμε ανεπιφύλαχτα. Αφθονο υλικό, video clips και ό,τι θέλετε να μάθετε για το φιλμ βρίσκονται εκεί. Μη χάσετε ούτε τη μία ούτε το άλλο!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 8/10

+ Πολύ καλή παρουσίαση σε κάθε επίπεδο.
+ Το interface θα μπορούσε να είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο.

Black Dahlia

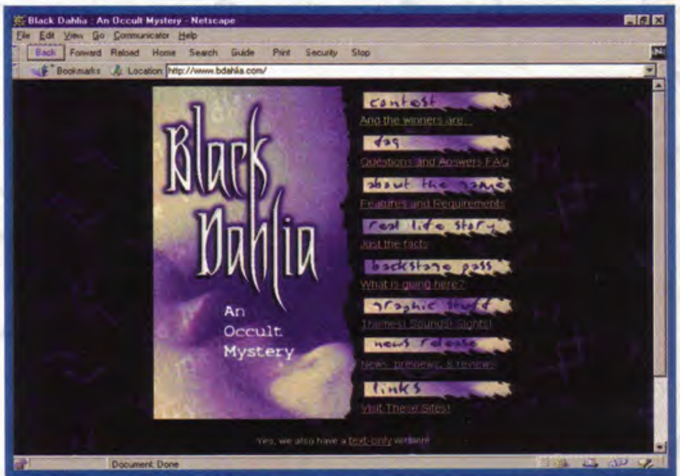
http://www.bdahlia.com

Η Take 2 Interactive είναι μια καταξιωμένη εταιρία στο χώρο των adventures. Για να σας φρεσκάρουμε τη μνήμη, αναφέρουμε τα καταπληκτικά Hell και Ripper. Ειδικά για το τελευταίο θα έχετε διαβάσει αρκετές φορές μνείες από το φίλο και συνεργάτη Ανδρέα Τσουρινάκη. Ετσι λοιπόν η εταιρία, ύστερα από την επιτυχία του Ripper και πιστή στην παραγωγή περιπετειών με πραγματικούς ηθοποιούς, προχώρησε σε μία από τις καλύτερες ως σήμερα παραγωγές στο χώρο των adventures.

Αναφερόμαστε βέβαια στο δημοφιλές Black Dahlia, που διαθέτει ένα από τα πιο "δεμένα" σενάρια που έχει συναντήσει κανείς σε τέτοια παιχνίδια, φοβερή πλοκή και ένα καστ αξιόλογων ηθοποιών, με πρώτο όνομα το θρύλο του Hollywood Dennis Hopper. Αδιαμφισβήτητα θεωρείται αψεγάδιαστο παιχνίδι, που υπόσχεται να σας κρατήσει καθηλωμένους στην οθόνη σας μέχρι και την τελευταία σκηνή, εάν βέβαια καταφέρετε να λύσετε τους ανώτερου επιπέδου γρίφους του.

Οντας δημοφιλές λοιπόν το Black Dahlia, έτυχε ιδιαίτερης μεταχείρισης από την Take 2 και απέκτησε το ιδιωτικό του site, το οποίο μπορείτε να επισκεφθείτε στη διεύθυνση http://www.bdahlia.com.

Προτού συνεχίσουμε, θα αναφέρουμε σύντομα την ιστορία του adventure. Η υπόθεση του παιχνιδιού διαδραματίζεται στην Αμερική του 1941, λίγο πριν από τον πόλεμο. Ενας serial killer αναστατώνει τα "μυαλά" της αστυνομίας στο Cleveland με τους αλλεπάλληλους φόνους που διαπράττει. Εσείς, ως detective Pearson της COI, προσπαθείτε να εξιχνιάσετε την πρώτη σας υπόθεση, καθώς η ιστορία ξετυλίγεται

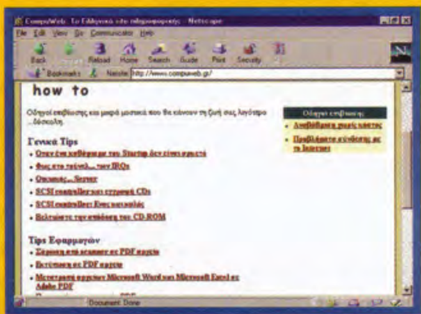


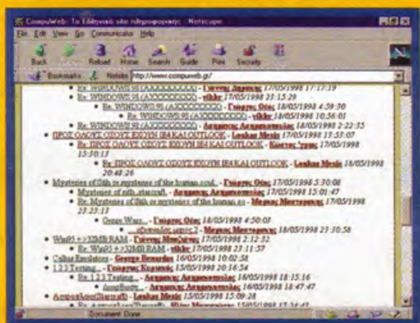
Η εισαγωγική οθόνη του "Black Dahlia".





Ενα εξαιρετικό ελληνικό site για την Πληροφορική έκανε πριν από μερικές ημέρες την εμφάνισή του στον COSMOS Web Server. Πρόκειται για το CompuWeb, που φιλοξενείται στη διεύθυνση www.compuweb.gr και σκοπεύει να κατακτήσει σε σύντομο χρο-





νικό διάστημα όλους τους φίλους των υπολογιστών, προσφέροντας ειδήσεις από την τρέχουσα επικαιρότητα, αρχεία για downloading, tips για όσα σας απασχολούν σε σχέση τόσο με το hardware όσο και με δημοφιλή προγράμματα, ενδιαφέροντα άρθρα κ.λπ. Τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές, θα πρέπει να είναι ήδη προσβάσιμο και το GamesWeb, με ειδήσεις, άρθρα και πολλά καλούδια από το χώρο των PCs και console games. Μην ξεχάσετε να επισκεφθείτε τα on-line fora του CompuWeb, όπου θα βρείτε ανανεωμένο και το "PC Master" Saloon, που αναμένει πάντα τη δική σας συμβολή!

* Με απόλυτη επιτυχία ολοκληρώθηκε ο φετινός ΛΥΣΙΑΣ. Πρώτοι νικητές από κάθε βαθμίδα αναδείχτηκαν οι: Βίκυ Φίλη (δημοτικό) με 120 βαθμούς, Αλέξης Χαραλάμπους (γυμνάσιο) με 114 βαθμούς και Νίκος Τσάκωνας (λύκειο) με 119 βαθμούς. Οι πρώτοι νικητές των βαθμίδων κερδίζουν από έναν υπολογιστή IBM PC300. Οι υπόλοιποι πρώτοι νικητές κερδίζουν 4 multimedia εκπαιδευτικά CDs, οι δεύτεροι νικητές εξάμηνη συνδρομή στο Internet και ετήσια συνδρομή σε ένα από τα περιοδικά της Compupress, ενώ οι τρίτοι νικητές μια σειρά βιβλίων. Ολοι οι νικητές θα πάρουν επίσης από έναν αναμνηστικό σάκο με το σήμα του ΛΥΣΙΑΣ. Αναλυτικά τα αποτελέσματα μπορείτε να βρείτε στη γνωστή διεύθυνση: www.compulink.gr/lysias. Η τελετή απονομής των δώρων έχει προγραμματιστεί για το Σάββατο, 13 Ιουνίου, ώρα 19:30, στα Εκπαιδευτήρια Δούκα.



μέσα από φιλοναζιστικές εξάρσεις και μυστηριώδη εγκλήματα.

Το site του Black Dahlia δεν είναι εκείνο που θα σας εντυπωσιάσει, αλλά σίγουρα θα μάθετε αρκετά για τον τίτλο. Οι επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή σας είναι οι: Contest, FAQ, About The Game, Real Life Story, Backstage Pass, Graphic Stuff, News Release και Links.

Εάν επιθυμείτε να κερδίσετε $5.000, δεν έχετε παρά να λάβετε μέρος στο διαγωνισμό της Take 2 για το Black Dahlia μέσω της επιλογής Contest. Για διάφορα προβλήματα που έχουν παρουσιαστεί σε ορισμένους παίκτες του παιχνιδιού, η λύση δίνεται μέσα από την επιλογή FAQ (Frequently Asked Questions), όπου επιπλέον θα βρείτε σύνδεση με το Tech Support της Take 2, για να κάνετε download τα τελευταία patches του παιχνιδιού. Στην επιλογή About The Game μπορείτε να διαβάσετε όλη την ιστορία του παιχνιδιού με κάθε λεπτομέρεια, ενώ η Real Life Story σας δίνει ενδιαφέρουσες πληροφορίες γύρω από ιστορικά γεγονότα που σχετίζονται άμεσα με την Black Dahlia. Το πεδίο καλύπτει αναφορές τόσο σε έντυπο υλικό όσο και σε τηλεόραση ή κινηματογράφο.

Όσοι είστε περισσότερο ανήσυχοι θα μάθετε σχετικά με την παραγωγή του Black Dahlia κάνοντας κλικ στην επιλογή Backstage Pass, ενώ από το Graphic Stuff μπορείτε να κάνετε download κάποια Windows 95 themes, τη μουσική του Black Dahlia καθώς και διάφορα screenshots από το παιχνίδι. Τέλος, στην επιλογή News Release θα διαβάσετε ό,τι νέο κυκλοφορεί γύρω από το παιχνίδι, ενώ με κλικ στην επιλογή Links βλέπετε κριτικές και παρουσιάσεις από on-line περιοδικά του χώρου σχετικά με το Black Dahlia.

Σε γενικές γραμμές, το site του Black Dahlia είναι αρκετά λιτό και σίγουρα δεν ανταποκρίνεται στο καταπληκτικό adventure που ακούει στο ίδιο όνομα. Η Take 2 έκανε καλή προσπάθεια για την προώθηση του τίτλου της, αλλά το site χρειάζεται αρκετή δουλειά ακόμη. Ελπίζουμε στην επόμενη επίσκεψή μας τα πράγματα να είναι πολύ καλύτερα. Πάντως, αν δεν έχετε αγοράσει το παιχνίδι, μη χάνετε λεπτό! Εξαντλείται γρήγορα!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 6/10

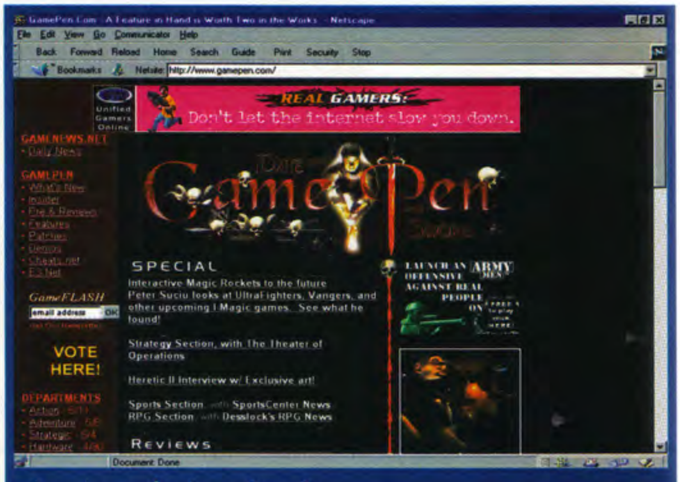
\+ Η παρουσίαση της ιστορίας είναι λεπτομερής και σίγουρα θα βρείτε αρκετά screenshots, προτού αποφασίσετε να αγοράσετε το παιχνίδι.

\- Περιμέναμε περισσότερα από το αποκλειστικό site ενός κορυφαίου τίτλου.

The GamePen

http://www.gamepen.com

Τα on-line περιοδικά για computer games στο Internet αυξάνονται με γεωμετρική πρόοδο, έτσι καθημερινά μπορεί κάποιος να βρει πληροφορίες για τον τίτλο που πρόκειται να αγοράσει ή να ανακαλύψει διάφορα cheats και patches που θα τον βοηθήσουν να ευχαριστηθεί περισσότερο το παιχνίδι του. Σίγουρα όμως είναι πολύ εύκολο να χαθείτε μέσα σε αυτό το λαβύρινθο παροχής πληροφοριών. Εντούτοις εμείς μέσα από τη στήλη μπορούμε να σας δώσουμε μια σαφέστερη καθοδήγηση, διότι, ως γνωστόν, ψάχνουμε πριν από σας για σας! Έτσι λοιπόν, "ξετρυπώσαμε" ένα αρκετά ενδιαφέρον on-line περιοδικό στο Δίκτυο, το οποίο έχει το όνομα The GamePen και σίγουρα αφήνει το σημάδι του στο computer gaming, περιλαμβάνοντας



Αρκετές οι επιλογές του GamePen.

πολλά reviews, previews, demos και patches για κάθε gamer που σέβεται τον εαυτό του.

Για να βρεθείτε στις σελίδες του GamePen χρειάζεται να δώσετε τη διεύθυνση http://www.gamepen.com. Με την πρώτη επαφή είναι σίγουρο πως θα σας εντυπωσιάσει η κεντρική σελίδα του site, χάρη στα σωστά χρώματά της και την προσεκτική τοποθέτηση των θεμάτων. Έτσι σας προδιαθέτει θετικά για το τι θα ακολουθήσει στις επόμενες σελίδες. Οι επιλογές που βρίσκονται στη διάθεσή σας είναι πάμπολλες αλλά, για να σας κάνουμε τη ζωή λίγο ευκολότερη, οι κυρίως επιλογές του site είναι εκείνες που βρίσκονται κάτω από το topic GAMEPEN. Τα περισσότερα από τα υπόλοιπα είναι θέματα του περιοδικού, ακριβώς όπως συμβαίνει και σε ένα συμβατικό έντυπο.

Η επιλογή Insider σας δίνει αρκετές πληροφορίες off-the-record σχετικά με τα μυστικά ορισμένων νέων παραγωγών. Αν επιθυμείτε να διαβάσετε previews και reviews των τελευταίων -και όχι μόνο- παιχνιδιών, δεν έχετε παρά να κάνετε κλικ στο Pre & Reviews, όπου από το topic DEPARTMENTS μπορεί να επιλέξετε όποια κατηγορία παιχνιδιών θέλετε. Βέβαια, στα κυρίως θέματα θα βρείτε ό,τι νεότερο κυκλοφορεί στο χώρο και παρουσιάζεται από το περιοδικό.

Για εσάς που θέλετε να βρείτε τα τελευταία patches για το αγαπημένο σας παιχνίδι, υπάρχει η αντίστοιχη επιλογή. Αυτή σας παραπέμπει στο αποκλειστικό patch site του GamePen με το όνομα GamePatches.com, όπου υπάρχουν αλφαβητικά όλα τα patches που είναι πιθανό να αναζητήσει κάποιος για οποιοδήποτε παιχνίδι. Μια τεράστια συλλογή από patches σας περιμένει. Διαλέγετε και παίρνετε!

Εκτός των άλλων, θα διαβάσετε για νέες κυκλοφορίες προϊόντων από το χώρο του hardware καθώς και δεκάδες άλλα θέματα, που θα σας δώσουν κίνητρο για να μην ξεκολλάτε από την οθόνη σας.

Το GamePen είναι ένα on-line περιοδικό που πρέπει να βρίσκεται στα bookmarks οποιουδήποτε σοβαρού gamer. Προσφέρει πολύ καλή παρουσίαση των θεμάτων του, αρκετά patches, νέα, reviews και άλλα καλούδια, που κάνουν καθέναν να το αγαπήσει. Το GamePen είναι το περιοδικό του πραγματικού gamer. Μην το χάσετε!

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ: 9/10

\+ Πολύ καλή παρουσίαση, γρήγορες σελίδες και δομημένα περιεχόμενα.

\- Λίγα μείον θα βρείτε σε αυτό το site. Θα σας αναφέρουμε εμείς ένα: Σας εθίζει!

ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ

Ξεκινώντας το ταξίδι στον κόσμο των on-line games

On-line games: Το επόμενο βήμα ενός "ψαγμένου" gamer. Θα έχετε βαρεθεί να αντιμετωπίζετε το ίδιο σκηνικό: Ο υπολογιστής με καλά υπολογισμένες κινήσεις σάς στριμώχνει στη γωνία, κερδίζοντας και αυτή τη μάχη. Αλλοτε πάλι το AI των ψηφιακών αντιπάλων, όσο καλά επεξεργασμένο κι αν είναι, δεν μπορεί να συναγωνιστεί το κοφτερό και απρόβλεπτο μυαλό σας. Ετσι, είτε επειδή επιθυμείτε ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση είτε επειδή έχετε βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια, το επόμενο βήμα σας είναι η αναζήτηση ενός ικανοποιητικού gameplay στους κόμβους του Internet. Το περιοδικό μας, συνεχίζοντας την προσπάθεια που έχει ξεκινήσει εδώ και καιρό, αυτό το μήνα σάς ξεναγεί σε τρία ενδιαφέροντα sites. Αλλά ας αρχίσουμε με μερικές ενδιαφέρουσες Internet ειδήσεις...

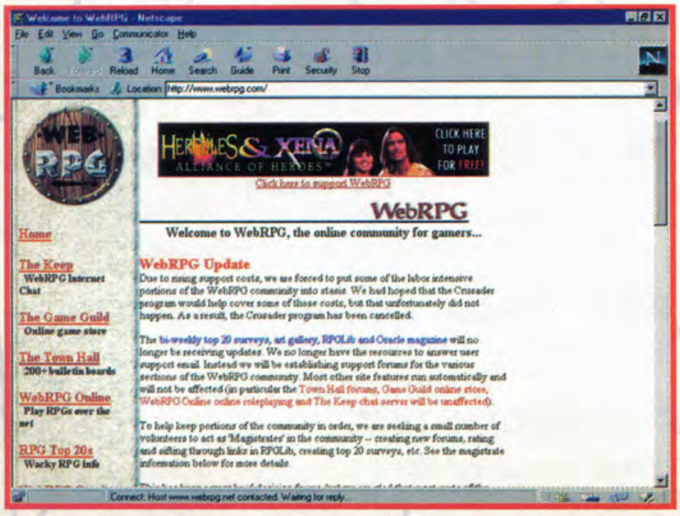
του Σωτήρη "Explorer Reporting" Μπέλλου

Διαβάζοντας τις Internet ειδήσεις που σας μεταφέρει ο κ. Τσουρινάκης, θα είστε ενημερωμένοι για τη μήνυση που υπέβαλαν χρήστες στην Origin για το Ultima On line.

Ακόμα μία μήνυση υπεβλήθη στην Blizzard, για την υπόθεση παρακολούθησης χρηστών του Starcraft στο BattleNet της. Συγκεκριμένα, χρήστες του BattleNet κατηγόρησαν την Blizzard πως, χωρίς την έγκρισή τους, η γνωστή εταιρία αποσπούσε στοιχεία από τη registry των Windows 95 στους υπολογιστές όσων έπαιζαν το Starcraft στο on-line δίκτυό της. Μάλιστα σε αυτά συμπεριλαμβάνονταν προσωπικά στοιχεία, όπως το ονοματεπώνυμο και η e-mail address. Η Blizzard επιβεβαίωσε εν μέρει τις κατηγορίες. Δικαιολόγησε δε την πράξη της, υποστηρίζοντας πως διήρκεσε μόνο μία εβδομάδα, ενώ το μόνο που έκανε ήταν να παίρνει την e-mail address και κάποια στοιχεία της registry από όσους χρήστες δεν κατάφερναν να συνδεθούν στο BattleNet για να παίξουν Starcraft, προκειμένου να εντοπίσει τι εμπόδισε την ομαλή σύνδεση και στη συνέχεια να αποστείλει τα συμπεράσματα της έρευνάς της στους παίκτες, ώστε να διευκολυνθούν σε επόμενη προσπάθειά τους.

Μια τρίτη ενδιαφέρουσα μήνυση ήρθε να προστεθεί στις υπάρχουσες, αυτή τη φορά από την ίδια την Blizzard. Μια σχεδόν άγνωστη εταιρία, με την επωνυμία Micro Star Software, κυκλοφόρησε ένα add-on για το Starcraft (ουδεμία σχέση με το επικείμενο add-on της Blizzard, για το οποίο σας ενημερώνουμε σε άλλη στήλη), ονόματι Stellar Forces. "Ε, ποιο το κακό" θα αναρωτηθείτε. "Είναι δικαίωμά της" θα προσθέσετε. Σίγουρα, αλλά το επιλήψιμο είναι ότι για αυτό το σκοπό χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά ο campaign editor του προϊόντος. Δηλαδή, με την ίδια λογική, όποιος έχει λίγη φαντασία κι ένα CD-R φτιάχνει δέκα σενάρια, τα μεταφέρει σε ένα CD-ROM με λίγα videos και... πνίγεται στο τάλιρο. Στην προκειμένη περίπτωση έχουμε καθαρά παράβαση του νόμου περί πνευματικής ιδιοκτησίας -χωρίς την απαραίτητη άδεια, τουλάχιστον-, κάτι που είναι επιεικώς απαράδεκτο. Σας προειδοποιούμε για το ανωτέρω γεγονός, ώστε να μην επιχειρήσετε κάτι παρόμοιο και βρεθείτε να τραγουδάτε κάτι για... σίδερα της φυλακής (που είναι για τους λεβέντες).

Μετά από αυτή την παρένθεση, συνεχίζουμε ακάθεκτοι...





ΠΩΣ ΘΑ ΠΑΙΞΕΤΕ ΕΝΑ ON-LINE GAME

Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε είναι να περιπλανηθείτε στα διάφορα sites -αν δεν σας αρέσουν αυτά που σας παραθέτουμε (ντροπή σας!)- και να ενημερωθείτε για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Στη μεγάλη πλειονότητά τους είναι RPGs και strategy, αλλά υπάρχουν και τα κλασικά τάβλι, σκάκι, χαρτιά κ.λπ.

Αφού κατασταλάξετε σε ένα παιχνίδι, το δεύτερο βήμα σας είναι να ενημερωθείτε για τον τρόπο πληρωμής. Βέβαια, υπάρχουν πάρα πολλά εντελώς free of charge παιχνίδια, αλλά -δυστυχώς- τα πιο όμορφα απαιτούν την καταβολή ενός χρηματικού ποσού με τη μορφή συνδρομής. Η πληρωμή συνήθως γίνεται μέσω πιστωτικής κάρτας (κυρίως Visa ή Mastercard) ή επιταγής. Οι περισσότερες εταιρίες δεν φαίνεται να ακολου-

The GAME NET Compulink

Ολοκληρώθηκαν με επιτυχία, αγαπητοί φίλοι, οι δύο μεγάλοι διαγωνισμοί του GameNet στα Warcraft II και TetriNet. Ας δούμε όμως μαζί τα αποτελέσματα, από εκεί όπου τα αφήσαμε για τελευταία φορά στο τεύχος Απριλίου του περιοδικού μας.

WARCRAFT II

Στους τελευταίους αγώνες της α' φάσης του Warcraft II contest, τα αποτελέσματα ήταν τα ακόλουθα:

1-2: Κέρδισε η 1, η 2 δεν προσήλθε.
4-5: Δεν προσήλθε καμιά από τις δύο ομάδες.
2-3: Κέρδισε η 3, η 2 δεν προσήλθε.

Μετά από αυτά, η τελική βαθμολογία του α' γύρου είναι:

1.	Ομάδα 1	15 β.
2.	Ομάδα 3	13 β.
3.	Ομάδα 4	8 β.
3.	Ομάδα 5	8 β.
5.	Ομάδα 2	5 β.
6.	Ομάδα 6	1 β.

Το πρόγραμμα της δεύτερης φάσης, όπου συμμετείχαν οι τέσσερις πρώτες ομάδες, είχε λοιπόν ως εξής:

ΚΥΡΙΑΚΗ, 10 ΜΑΪΟΥ 1998
17:00 Ομάδα 4 - Ομάδα 5
18:15 Νικήτρια ομάδα προηγούμενου αγώνα - Ομάδα 3
19:30 Νικήτρια ομάδα προηγούμενου αγώνα - Ομάδα 1

Η ομάδα που θα κέρδιζε στον αγώνα των 19:30 φυσικά θα ανακηρυσσόταν πρωταθλήτρια του διαγωνισμού.

Στους αγώνες του δεύτερου γύρου στο Warcraft II είχαμε τα ακόλουθα αποτελέσματα:

4-5: Κέρδισε η ομάδα 4, η 5 δεν προσήλθε.
3-4: Κέρδισε η ομάδα 3 (πίστα Fixedgow). Συμμετείχαν από την ομάδα 3 οι mcadder/them και από την 4 οι waterman/mcis. Τα στατιστικά:
them 87/29/75850/18500/0/24/10
mcadder 117/43/124320/20900/0/77/20
waterman 42/19/33830/2775/0/14/0
mcis 58/24/63590/8700/0/46/0

1-3: Κέρδισε η ομάδα 1 (πίστα Fixedgow). Από την ομάδα 1 συμμετείχαν οι



igognito/stelios/bpulse και από την 3 οι mcadder/them/grey. Τα στατιστικά:
grey 59/22/54480/8350/0/25/0
bpulse 82/25/66080/16050/0/47/7
them 87/26/75450/11125/0/25/0
mcadder 91/25/62190/8450/0/28/0
igognito 96/31/96240/14625/0/61/5
stelios 68/20/67550/14650/0/100/9

Νικήτρια λοιπόν του διαγωνισμού Warcraft II αναδείχτηκε η ομάδα 1, οι παίκτες της οποίας διαγωνίστηκαν μεταξύ τους το Σάββατο, 16 Μαΐου για τη διεκδίκηση των τριών βραβείων.

Για τους τελικούς αγώνες του διαγωνισμού μας στο Warcraft II, όπου δικαίωμα συμμετοχής είχαν οι παίκτες της νικήτριας πρώτης ομάδας, προσήλθαν τελικά για να



Από το μεγάλο τελικό του Warcraft.

συμμετάσχουν οι igognito, bpulse και stelios. Ετσι, έγινε κατευθείαν ο μεγάλος τελικός, που ανέδειξε πρώτο μεγάλο νικητή τον igognito, δεύτερο τον stelio και τρίτο τον bpulse.

Ενα μεγάλο μπράβο από μας, τόσο στους τρεις νικητές του τουρνουά όσο και σε όλους όσοι συμμετείχαν, για τα εξαιρετικά ματς που είχαμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε.

Τα αναλυτικά στατιστικά του μεγάλου τελικού, που διεξήχθη στην Bridge To Bridge, ήταν τα εξής:
igognito
196/53/245130/48275/0/119/50
bpulse 101/31/96330/23725/0/85/1
stelios 138/27/110210/18325/0/91/1

TETRINET

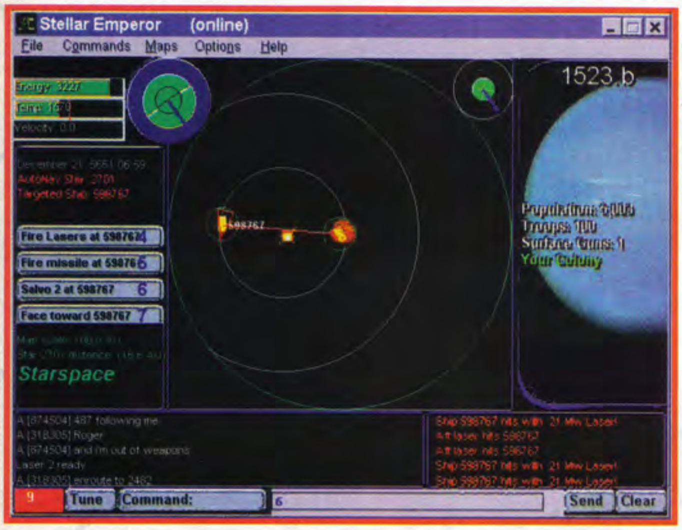
Στο μεγάλο τελικό του τουρνουά μας στο TetriNet, από τη νικήτρια ομάδα των jojo προσήλθαν για να συμμετάσχουν οι thunder και boron.

Ο thunder αναδείχτηκε νικητής με συνολικό σκορ 9-6, έτσι καταλαμβάνει την πρώτη θέση σε αυτό το διαγωνισμό μας, με δεύτερο τον boron. Συγχαρητήρια και στους δύο.





STELLAR EMPEROR



θούν ακόμα το εύχρηστο σύστημα πληρωμής του Ultima On line, όπου, με την αγορά ειδικών κουπονιών, κάνετε άμεσο registry για συγκεκριμένο χρόνο παιχνιδιού. Καλώς ή κακώς, ο μέσος Ελληνας χρήστης σπάνια είναι κάτοχος μιας πιστωτικής κάρτας, ή, κι αν έχει, διστάζει να τη χρησιμοποιήσει για αγορές μέσω Internet. Εφόσον αποφασίσετε να πληρώσετε μέσω πιστωτικής κάρτας, προτιμήστε τα παιχνίδια που κρυπτογραφούν τα στοιχεία σας μετά την είσοδό τους, για λόγους ασφάλειας.

Οσο για τις απαιτήσεις σε hardware, δεν θα πρέπει να ανησυχείτε ιδιαίτερα: Με ένα τυπικό σύστημα (π.χ. P-90, 28800 modem) θα μπορέσετε να απολαύσετε το παιχνίδι. Βέβαια υπάρχουν και εξαιρέσεις (βλ. Ultima), όπου επιπλέον θα χρειαστείτε έναν ταχύτατο Internet παροχέα καθώς και ανάλογα γρήγορη σύνδεση με αυτόν.

Ας δούμε μαζί μερικά ενδιαφέροντα sites, που θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε την πρώτη σας γνωριμία με τον κόσμο των on-line games:

WEBRPG

Ο παράδεισος των RPGs! Εδώ θα βρείτε fantasy role playing games, πολλά υπό την αιγίδα της γνωστής και μη εξαιρετέας Games Workshop. Υπάρχουν αρκετά παιχνίδια τύπου Warhammer, που μεταφέρουν στην οθόνη σας το ασύλληπτο gameplay του επιτραπέζιου τίτλου. Για όσους δεν γνωρίζουν, το Warhammer είναι ένα turn based RPG-strategy βασισμένο σε μινιατούρες και ζάρια. Στο on-line παιχνίδι τα πάντα έχουν μεταφερθεί σε ηλεκτρονική μορφή, με εξομοιωμένα ζάρια και μινιατούρες που κινούνται σε ψηφιακούς χάρτες.

Οι συνδρομές που διατίθενται καταβάλλονται μέσω πιστωτικής κάρτας ή επιταγής και παρέχονται στις ακόλουθες μορφές: συνδρομή μηνιαία ($13.50), τρίμηνη ($36.95), εξάμηνη ($69.96 $) και ετήσια ($119.95). Φυσικά, δεν λείπουν προσφορές υπό τη μορφή δωρεάν παιχνιδιών, t-shirts (αυτό μας έλειπε) κ.ά. Αν γίνετε συνδρομητής σάς δίνονται επιπλέον δυνατότητες, όπως συνδρομή στο on-line περιοδικό του site "Oracle", όπου, αν θέλετε, μπορείτε να γράψετε τα δικά σας reviews. Ακόμα, λαμβάνετε έναν δικό σας θυρεό (έμβλημα) που θα σας χαρακτηρίζει.

Για περισσότερα, απευθυνθείτε στη διεύθυνση http://www.webrpg.com.

MPOGD

Εδώ κυριαρχεί το πολύ καλό Stellar Emperor της γνωστής μας Kesmai. Το παιχνίδι είναι ακόμα σε beta έκδοση (κοινώς, είναι τζάμπα), οπότε τρέξτε να προλάβετε. Μην περιμένετε να βρείτε εντυπωσιακά γραφικά και ήχο (φτωχά, αλλά δεν θα σας απασχολήσουν), όμως το gameplay είναι υπέροχο. Με λίγες λέξεις, καλείστε να γίνετε ο αυτοκράτορας του σύμπαντος. Στο παιχνίδι περιλαμβάνονται εκατοντάδες πλανήτες για να διοικήσετε, μέσα από παραμέτρους όπως ανάθεση εργασιών, επιβολή φόρων και αρκετές διαστρικές μάχες. Ακόμα, μπορείτε να σχηματίσετε συμμαχίες με άλλους παίκτες, ενώ η πρώτη εντύπωση είναι πως οι εμπειρότεροι παίκτες βοηθούν τους νεοεισερχόμενους. Μια γενική εκτίμηση είναι ότι το παιχνίδι χρειάζεται πολλή δουλειά ακόμη (εντελώς απλές μάχες με μόλις τρία όπλα), αλλά το Stellar Emperor αποτελεί μια καλή και, προς το παρόν, free πρόταση για να ξεκινήσετε.

Το site που επιτρέπει πρόσβαση στο Stellar Emperor -και άλλους τίτλους- θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.mpogd.com/strategy/strategyindexs.html.

TELEPORT

Μια ενδιαφέρουσα πρόταση σε αυτό το site ακούει στο όνομα VGA planets. Πρόκειται για ένα turn based strategy που παίζεται μέσω... e-mail! Περί ορέξεως ουδείς λόγος, θα σκεφτείτε. Το ίδιο σκεφθήκαμε κι εμείς. Τι το αξιοπερίεργο στο να μαζεύονται ολίγοι περίεργοι στα... φρένα τύποι και να ανταλλάσσουν κινήσεις στρατηγικής υπό τη μορφή αλληλογραφίας. Αυτό όμως που σίγουρα ηχεί παράξενα είναι το γεγονός ότι ο αριθμός των μέχρι τώρα χρηστών-κατόχων φθάνει τις 50.000!!!

Το παιχνίδι θα βρείτε στο site όπου οδηγεί η διεύθυνση http://www.teleport.com/~caustic/index.shtml.

Αυτά για τον τρέχοντα μήνα. Θα συνεχίσουμε τον επόμενο, με περισσότερα sites και games. Μέχρι τότε, καλό on-line gaming! (Βγείτε και λίγο έξω...)

ΜΑΘΗΜΑΤΑ DELPHI

Ενας δικός μας... explorer!

Αν κάνουμε κλικ στο πλήκτρο "Εναρξη" των Windows 95, στην επιλογή "Προγράμματα" μπορούμε να βρούμε τη συντόμευση "Εξερεύνηση των Windows". Πρόκειται για την εφαρμογή με όνομα "Explorer.exe". Είναι ένα πολύ ισχυρό εργαλείο διαχείρισης αρχείων, που παρέχεται δωρεάν μαζί με το λειτουργικό σύστημα. Στις γραμμές που ακολουθούν θα περιγραφεί ο τρόπος δημιουργίας μιας αρκετά απλουστευμένης προσομοίωσής του, χρησιμοποιώντας το Delphi 3.

του Στέλιου Καραμπίνη
eskarabi@compulink.gr

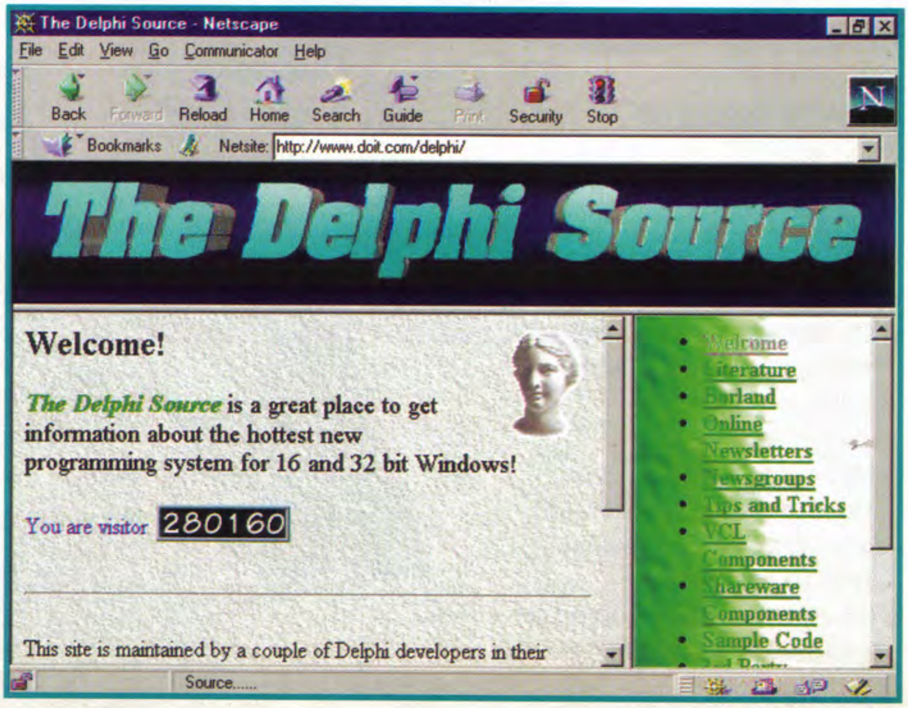
Ανοίγουμε το Delphi και επιλέγουμε από το menu File / New Application (Δημιουργία νέας εφαρμογής). Παρουσιάζεται στην οθόνη μία κενή φόρμα (Form1). Αποθηκεύουμε την εργασία μας όπως ήδη γνωρίζουμε. Προσθέτουμε τώρα στη φόρμα αυτή τα ακόλουθα οπτικά συστατικά που επιλέγουμε από την καρτέλα Standard της γραμμής συστατικών:

Ενα listBox με όνομα "lsDirs" και ένα label με όνομα "lbDirs". Δίπλα τους άλλο ένα listBox με όνομα "lsFiles" και ένα label με όνομα "lbFiles". Εδώ θα εμφανίζονται τα ονόματα των καταλόγων (folders) και των απλών αρχείων. Επίσης προσθέτουμε ένα button με όνομα "btFind", ένα edit με όνομα "edMask" και άλλο ένα label με όνομα "lbMask". Πατώντας το πλήκτρο θα εκτελείται η εύρεση των αρχείων που θα περιγράφει η "μάσκα" του edMask, στον ίδιο δίσκο όπου έχουν εγκατασταθεί τα Windows 95. (Σε αυτή την εφαρμογή μας δεν θα δώσουμε δυνατότητες επιλογής άλλης μονάδας δίσκου.)

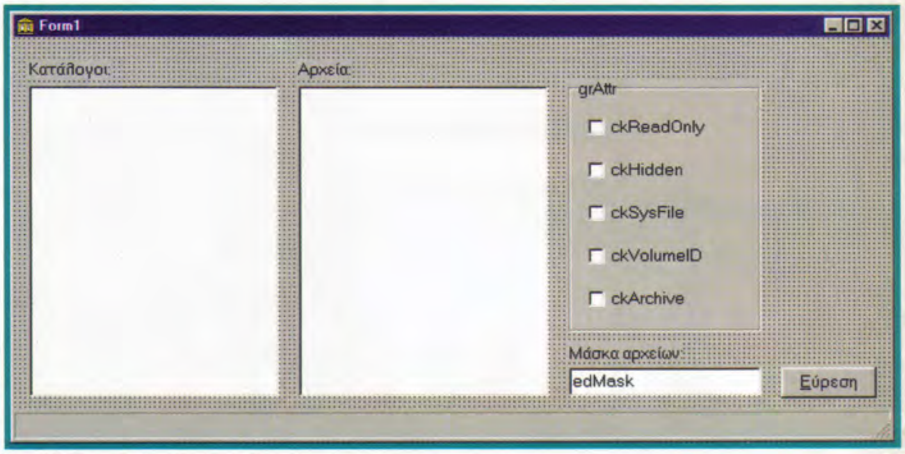
Ακόμα, προσθέτουμε ένα groupbox με όνομα "grAttr". Μετά το επιλέγουμε και τοποθετούμε μέσα του πέντε συστατικά checkbox με ονόματα "ckReadOnly", "ckHidden", "ckSysFile", "ckVolumeID" και "ckArchive". Με αυτά θα ορίζουμε ποιες ιδιότητες (attributes) θα πληρούν τα απλά αρχεία που θα ζητάμε να εμφανίζονται.

Τέλος τοποθετούμε στη φόρμα ένα συστατικό statusbar (από την καρτέλα Win32 της γραμμής συστατικών) και του δίνουμε το όνομα "sbStatus". Εδώ θα εμφανίζουμε διάφορα μηνύματα σχετικά με τις ενέργειες που εκτελούνται στην εφαρμογή. Ρυθμίζουμε την ιδιότητα SimplePanel σε "True".

Τώρα ρυθμίζουμε την ιδιότητα IntegralHeight και των δύο συστατικών listbox σε "True" (ώστε η τελευταία σειρά που θα εμφανίζεται μέσα τους να παρουσιάζεται πλήρης καθ' ύψος), καθώς και την ιδιότητα Caption: του lbDirs σε "Κατάλογοι:", του lbFiles σε "Αρχεία:", του lbMask σε "Μάσκα αρχείων:", του btFind σε "&Εύρε-



ση", του grAttr σε "Χαρακτηριστικά" και των συστατικών checkbox σε "Μόνο Ανάγνωσης", "Κρυφά", "Συστήματος", "Ονομα δίσκου", "Προς εφεδρεία". Επίσης ρυθμίζουμε την ιδιότητα Text του edMask σε "*.*" (ώστε εξ ορισμού να εντοπίζονται τα αρχεία με οποιαδήποτε ονομασία). Τέλος, σε όλα τα συστατικά checkbox ρυθμίζουμε την ιδιότητα State σε "cbChecked". (Είναι επιθυμητά όλα τα χαρακτηριστικά των αρχείων.)



Η σχεδίαση της κύριας φόρμας της εφαρμογής.

Η ΠΡΟΣΘΗΚΗ ΤΩΝ ΜΕΤΑΒΛΗΤΩΝ

Στη συνέχεια μεταφερόμαστε στον επεξεργαστή κώδικα πατώντας το πλήκτρο <F12> και πληκτρολογούμε τα ακόλουθα, στην ενότητα Public του ορισμού της "Form1":

```
type
 TForm1 = class(TForm)
 ...
 public
  { Public declarations }
  StartPath, FileMask: string;
  FileAttr: Integer;
  DirCount, FileCount: integer;
  procedure BeginProc;
  procedure EndProc;
  procedure FindAll;
  procedure Find_Directories;
  procedure Find_Files;
  function Get_Mask: integer;
 end;
```

Εδώ δηλώσαμε τη μεταβλητή StartPath, όπου θα τηρείται ο τρέχων κατάλογος, την FileMask, όπου θα τηρείται η "μάσκα" ανίχνευσης αρχείων ως αντίγραφο των περιεχομένων του edMask, την FileAttr, όπου θα τηρείται ο ακέραιος που θα περιγράφει τα επιθυμητά χαρακτηριστικά των αρχείων που θα βρεθούν -παραγόμενος από τις τιμές των checkboxes-, την DirCount ως ακέραιο μετρητή των καταλόγων και, τέλος, την FilesCount ως ακέραιο μετρητή των υπόλοιπων αρχείων.

Μετά δηλώσαμε ότι η φόρμα θα περιέχει κάποιες διαδικασίες: τις BeginProc και EndProc, που θα καλούμε προτού αρχίσει και μόλις τελειώσει η εύρεση αρχείων αντίστοιχα, καθώς και την FindAll, η οποία θα εκτελεί την εύρεση καλώντας μεταξύ άλλων και τις Find_Directories και Find_Files. Οι δύο τελευταίες δημιουργήθηκαν ώστε ο κώδικας να γίνεται ευκολότερα κατανοητός. Αλλωστε, εδώ και καιρό από τις τάξεις των προγραμματιστών έχει δοθεί πραγματική βάση στο ρητό "διαίρει και βασίλευε". Τελευταία δηλώσαμε τη συνάρτηση Get_Mask, η οποία θα μας επιστρέφει τα επιθυμητά χαρακτηριστικά (attributes) των αρχείων, ως ακέραιο παραγόμενο από την κατάσταση των checkboxes.

Η ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΜΕΘΟΔΩΝ

Εως τώρα περιγράφηκε η τοποθέτηση των οπτικών συστατικών, η ρύθμιση των ιδιοτήτων τους και ο σχεδιασμός-διαμόρφωση των εσωτερικών μεταβλητών που θα χρησιμοποιηθούν. Μένει τώρα να ολοκληρώσουμε την εφαρμογή, δημιουργώντας μία-μία τις διαδικασίες και μεθόδους που θα ενεργούν επάνω στα δεδομένα της. Επανερχόμαστε στον κώδικα και πληκτρολογούμε τις ακόλουθες δύο διαδικασίες:

```
implementation

{$R *.DFM}

procedure TForm1.BeginProc;
begin
 sbStatus.SimpleText:= 'Ανίχνευση στο "'+
   StartPath+ '"';
end;

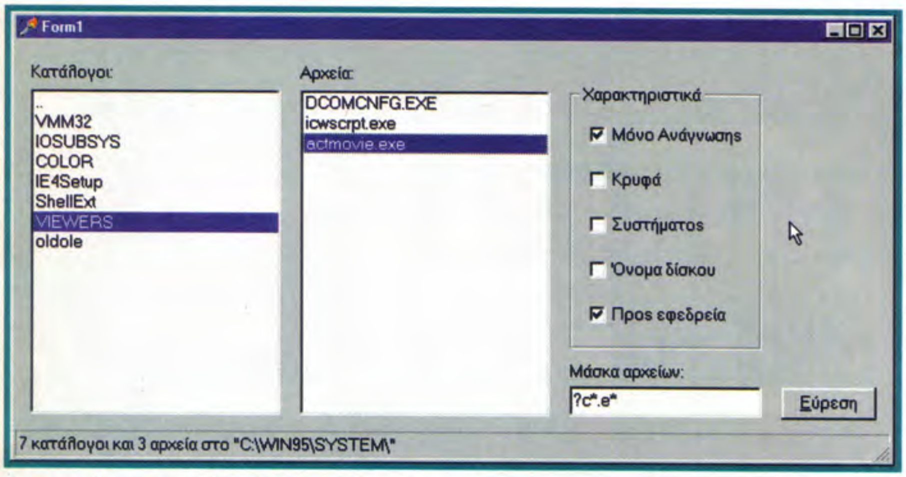
procedure TForm1.EndProc;
begin
 sbStatus.SimpleText:=
  FormatFloat( '#,;;0', DirCount)+ ' κατάλογοι
   και '
  + FormatFloat( '#,;;0', FileCount)+ ' αρχεία
   στο "'
  + StartPath+ '"';
end;
```

Η πρώτη από αυτές (BeginProc) ρυθμίζει το κείμενο που θα εμφανίζεται στη γραμμή κατάστασης (sbStatus), ώστε να απεικονίζεται ο τρέχων κατάλογος εντός του οποίου γίνεται η εύρεση αρχείων. Η δεύτερη (EndProc) θα εμφανίζει το αποτέλεσμα της καταμέτρησης των καταλόγων και των αρχείων μαζί με την ονομασία του τρέχοντος καταλόγου. Η συνάρτηση που χρησιμοποιήθηκε (FormatFloat) δέχεται δύο παραμέτρους, ενώ επιστρέφει ένα κείμενο που περιγράφει τον αριθμό που τροφοδοτούμε ως δεύτερη παράμετρο, μορφοποιημένο σύμφωνα με τον ειδικό τρόπο που επιβάλλει η πρώτη παράμετρος ("#,;;0").

Ας συμπληρώσουμε τώρα τον κώδικα, πληκτρολογώντας άλλες δύο διαδικασίες:

```
function AddBackslash( const s: string): string;
(****************************************)
begin
 if( '\'= s[ length( s)]) then
  Result:= s
 else
  Result:= s+ '\';
end;

procedure TForm1.FindAll;
begin
 Screen.Cursor:= crHourglass;
```



Τα περιεχόμενα του επιλεγμένου καταλόγου.

```
try
 DirCount:= 0;
 FileCount:= 0;
 StartPath:= AddBackslash( StartPath);
 BeginProc;
 Find_Directories;
 Find_Files;
 EndProc;
finally
 Screen.Cursor:= crDefault;
end;
end;
```

Πρώτη υλοποιήσαμε τη συνάρτηση (function) "AddBackSlash", σκοπός της οποίας είναι να προσθέτει στο κείμενο που περιγράφει η παράμετρός του ως τελευταίο το χαρακτήρα "\", αν αυτός είναι διαφορετικός, και να επιστρέφει το αποτέλεσμα. Θα μας χρειαστεί στη συνένωση τμηματικών ονομάτων καταλόγων, ώστε να παράγεται η πλήρης διαδρομή (path) στο δίσκο.

Στη διαδικασία FindAll της φόρμας, αρχικά ρυθμίζουμε το δείκτη του ποντικιού ώστε να εμφανίζεται ως κλεψύδρα (crHourglass), ενώ στην ενότητα "try / finally" εκτελούμε όλες τις εργασίες μας. Στην ενότητα "finally / end;" απλά επαναφέρουμε το δείκτη στο εξ ορισμού σχήμα (crDefault). Οι εργασίες που εκτελούνται είναι οι εξής: Μηδενίζονται οι δύο μετρητές, ρυθμίζουμε τον "τρέχοντα" κατάλογο εύρεσης ώστε να λήγει σε "\", καλούμε την BeginProc, ανιχνεύουμε τους υπάρχοντες καταλόγους, εντοπίζουμε τα υφιστάμενα αρχεία και τελικά καλούμε την EndProc.

Η ΕΥΡΕΣΗ ΚΑΤΑΛΟΓΩΝ & ΑΡΧΕΙΩΝ

Στη συνέχεια συμπληρώνουμε περαιτέρω τον κώδικα, πληκτρολογώντας τα ακόλουθα:

```
procedure TForm1.Find_Directories;
var
 Success: integer;
 SearchData: TSearchRec;
begin
 Application.ProcessMessages;
 Success:= FindFirst( StartPath+ '*.*', faAnyFile,
   SearchData);
try
 while( 0= Success) do begin
  if(( 0 <>( faDirectory and SearchData.Attr))
   and( '.' <> SearchData.Name)) then begin
   if( '..' <> SearchData.Name) then
    inc( DirCount);
   lsDirs.Items.Add( SearchData.Name);
  end;
  Success:= FindNext( SearchData);
 end;
finally
 FindClose( SearchData);
end;
end;
```

Η διαδικασία αυτή θα εντοπίζει όλους τους καταλόγους που περιέχει ένας άλλος (ο τρέχων). Για να μην "παγώσει" η εφαρμογή, καλούμε πρώτα τη διαδικασία "Application.ProcessMessages;". Μετά αποδίδουμε στην (τοπική) μεταβλητή Success τον ακέραιο που επιστρέφει η συνάρτηση FindFirst. Αν αυτός είναι το μηδέν, ο εντοπισμός πέτυχε.

Ως πρώτη παράμετρο στη FindFirst τροφοδοτούμε την πλήρη διαδρομή και μάσκα των αρχείων (π.χ. "C:\WINDOWS\SYSTEM*.*"), στη δεύτερη τα χαρακτηριστικά τους (εδώ: "όλα" από αυτά), ενώ στην τρίτη παράμετρο θα μας επιστρέφεται -αν βρεθεί- μία δομή, ένα "πακέτο" με όλες τις πληροφορίες που περιγράφουν το ευρεθέν: ονομασία, ημερομηνία και ώρα τελευταίας τροποποίησης, χαρακτηριστικά κ.ά.

Επειτα ελέγχουμε αν η ονομασία που εντοπίστηκε είναι κατάλογος (faDirectory) και επιπλέον αν είναι διαφορετική του "." (αναφορά στον πατρικό κατάλογο του "τρέχοντος").

Σε καταφατική περίπτωση, αυξάνουμε το μετρητή (αν η ονομασία είναι διαφορετική του ".." - αυτή είναι μια αναφορά στον ίδιο τον τρέχοντα κατάλογο). Στη συνέχεια προσθέτουμε στο ListBox των καταλόγων την ονομασία που βρέθηκε. Μετά καλούμε τη FindNext, που θα συνεχίσει με την εύρεση της επόμενης ονομασίας, και, έως ότου αυτή να επιστρέψει έναν ακέραιο διαφορετικό από το μηδέν, η όλη πορεία θα επαναλαμβάνεται. Η FindFirst δεσμεύει κάποιους πόρους από το λειτουργικό σύστημα, για αυτό το λόγο στο τμήμα "finally / end;" καλούμε τη "FindClose;", ώστε αυτοί να επιστραφούν σε αυτό.

Με παρόμοιο τρόπο δημιουργούμε και την επόμενη διαδικασία, που θα εκτελεί την εύρεση αρχείων:

```
procedure TForm1.Find_Files;
var
 Success: integer;
 SearchData: TSearchRec;
begin
 Application.ProcessMessages;
 Success:= FindFirst( StartPath+ FileMask,((
   faAnyFile xor faDirectory) and FileAttr),
   SearchData);
try
 while( 0= Success) do begin
  inc( FileCount);
  lsFiles.Items.Add( SearchData.Name);
  Success:= FindNext( SearchData);
 end;
finally
```

ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET

12 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ



6 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ

3 ΜΗΝΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ

ΜΑΖΙ ΔΩΡΟ BBS

ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ:

- Το Power CD-ROM με όλες τις ρυθμίσεις και αυτόματη εγκατάσταση των απαραίτητων εφαρμογών (E-mail, WWW, Newsgroups, FTP κ.λπ.). Παρέχει: Internet Explorer 4.0 και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για το Internet, WIN 3.11 & 95.
- Αυτόματη εγγραφή και σύνδεση στο Internet μέσω του δικτύου της CompuLink και πλήρες manual χρήσης.
- ✓ Ταχύτατη πρόσβαση (Dynamic PPP)
- ✓ 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- ✓ 24ωρη πρόσβαση με αστική τηλεφωνική χρέωση

ΜΕ ΜΙΑ ΚΙΝΗΣΗ ΒΡΙΣΚΕΣΤΕ ΚΑΤΕΥΘΕΙΑΝ ΣΤΟ INTERNET!

Το Power Pack είναι τόσο εύχρηστο που σας συνδέει με μοναδική ευκολία, μέσα σε λίγα λεπτά.
Σας προσφέρει όλα τα απαραίτητα προγράμματα σε CD-ROM, τα εγκαθιστά αυτόματα και σας δίνει οδηγίες βήμα-βήμα.
Με λίγα λόγια, το Power Pack σάς παρέχει όλες τις δυνατότητες για να απολαύσετε μία συναρπαστική και ιδιαίτερα φιλική σύνδεση με τον κυβερνοχώρο.

Δεν έχετε παρά να διαλέξετε το χρώμα συνδρομής που σας ταιριάζει: κόκκινο για τη 12μηνη, γαλάζιο για την 6μηνη, πράσινο για την 3μηνη.

Μαζί τους ΔΩΡΕΑΝ η πρόσβαση στην BBS της CompuLink!

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΧΟΝΔΡΙΚΗΣ: 9249761-8, υπεύθυνος κ. Παλάντζας

COMPULINK NETWORK

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: OMNISHOP (Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3801487).
ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: ΠΛΑΙΣΙΟ (Στουρνάρη 24, Εξάρχεια), COMPUTER SUPPORT (Τζωρτζ 20-22, Εξάρχεια), NEW CREATION (Στουρνάρη 27Γ, Εξάρχεια), COSMOS COMPUTERS (Στουρνάρη 21, Εξάρχεια), WING COMPUTERS (Σολωμού 24, Εξάρχεια), MULTIMEDIA CENTER (Σολωμού 34, Εξάρχεια), MEDIA STORE (Λυκούργου 97, Καλλιθέα), MICROPOLIS (Στουρνάρη 45, Εξάρχεια), INFOWORLD (Βεΐκου 62-64, Γαλάτσι, Μετσόβου 26, Εξάρχεια), MICROPOLIS 2 (Μπουμπουλίνας 34, Πειραιάς), COPY SERVICE (Κολοκοτρώνη 101, Πειραιάς), PENTA SYSTEMS (Τσαμαδού 67, Πειραιάς), DATA FIRST (Δεληγιώργη 120, Πειραιάς), COMPUTER LAND (Αγ. Γιαννούρη 9, Κερατσίνι), KIDNET (Σχολείου 2, Αγ. Παρασκευή), NETWALKER COMPUTERS (Αγ. Ιωάννου 18-20, Αγ. Παρασκευή), UNICA (Μεσογείων 206, Χολαργός), COMPUTER POWER (Αμαλιάδος 8, Αμπελόκηποι), AM COMPUTERS (Γρ. Κυδωνιών 23, Αιγάλεω), DCS (Μιλτιάδου 2, Αιγάλεω), INTRASEC HELLAS (Νικολάου Πλαστήρα 87, Αιγάλεω), MICRO ADVICE (Αιμ. Βεάκη 23, Περιστέρι), PC CENTER (Αιμ. Βεάκη 49, Περιστέρι), ONE WAY (Κασσαβέτη 9, Κηφισιά), ASTRA ELECTRONICS (Τατοΐου 122, Νέα Ερυθραία), SMM (Λεωφ. Βουλιαγμένης 401, Ηλιούπολη), SYSTEMS TECHNOLOGY (Βίαντος 16, Νέα Σμύρνη), FILE 64 (Ηρώων Πολυτεχνείου 64, Ζωγράφου), AVIA COMPUTER CENTER (Αλέκου Παναγούλη 37, Νέα Ιωνία), INTERGRADE (Εθνάρχου Μακαρίου 29-31, Δάφνη), MULTIMEDIA CENTER (Βασ. Κωνσταντίνου 7, Παγκράτι), ΚΟΣΜΟΝ ΕΠΕ (Περγάμου 9, Ν. Φιλαδέλφεια), BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ (Βασ. Παύλου 102-104, Βούλα).

```
 FindClose( SearchData);
 end;
end;
```

Οι διαφορές με την προηγούμενη διαδικασία είναι ότι κατά την κλήση της FindFirst έχει αφαιρεθεί από τη δεύτερη παράμετρο το χαρακτηριστικό "faDirectory", ώστε να μην ανιχνεύονται οι ονομασίες των καταλόγων, ενώ οι ονομασίες που θα εντοπιστούν θα προστίθενται στο ListBox των αρχείων.

ΟΙ ΤΕΛΙΚΕΣ ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Πληκτρολογούμε τώρα και τα εξής:

```
function TForm1.Get_Mask: integer;
begin
 Result:= 0;
 if( ckReadOnly.Checked) then
  Result:= Result or faReadOnly;
 if( ckHidden.Checked) then
  Result:= Result or faHidden;
 if( ckSysFile.Checked) then
  Result:= Result or faSysFile;
 if( ckVolumeID.Checked) then
  Result:= Result or faVolumeID;
 if( ckArchive.Checked) then
  Result:= Result or faArchive;
end;
```

Εδώ ξεκινάμε ορίζοντας ότι το επιστρεφόμενο αποτέλεσμα της συνάρτησης (Result) θα είναι μηδενικό και μετά, ελέγχοντας ξεχωριστά καθένα checkbox, ενσωματώνουμε στο Result και το αντίστοιχο χαρακτηριστικό αρχείου, εφ' όσον το κουτάκι είναι επιλεγμένο (Checked), αλλιώς το αποτέλεσμα παραμένει αναλλοίωτο.

Στη συνέχεια τροποποιούμε το χειριστή OnClick του πλήκτρου (btFind), όπως ακολουθεί:

```
procedure TForm1.btFindClick(Sender:
   TObject);
begin
 FileAttr:= Get_Mask;
 if( 0= FileAttr) then begin
  Beep;
  ShowMessage( 'Επιλέξτε τουλάχιστον ένα
   χαρακτηριστικό!');
  ckReadOnly.SetFocus;
  exit;
 end;
 FileMask:= Trim( edMask.Text);
 if( ''= FileMask) then begin
  Beep;
  ShowMessage( 'Δεν δώσατε μάσκα αρχείων!');
  edMask.SetFocus;
  exit;
 end;

 lsDirs.Clear;
 lsFiles.Clear;
 sbStatus.SimpleText:= '';
 FindAll;
end;
```

Εδώ δίνουμε τιμές στις μεταβλητές FileAttr και FileMask, ελέγχοντας για μηδενική τιμή ή κενό κείμενο. Σε θετική περίπτωση, προκαλούμε ένα σύντομο ήχο από το μεγάφωνο του Η/Υ, εμφανίζουμε ένα προειδοποιητικό μήνυμα, τοποθετούμε την εστίαση στο κατάλληλο συστατικό και παρακάμπτουμε τις υπόλοιπες σειρές. Αλλιώς, καθαρίζουμε τα τυχόν περιεχόμενα των δύο listboxes και της statusbar και τελικά καλούμε τη διαδικασία FindAll.

Από τη στιγμή που θα τελειώσει η εύρεση αρχείων και καταλόγων, θα πρέπει ο χρήστης να μπορεί να επιλέγει και κάποιον από τους εμφανιζόμενους υποκαταλόγους, ώστε να εμφανιστούν και τα δικά του περιεχόμενα. Για να καλύψουμε και αυτή τη δυνατότητα, τροποποιούμε το χειριστή OnDoubleClick του lsDirs ως εξής:

```
procedure TForm1.lsDirsDblClick(Sender:
   TObject);
begin
 if( 0= lsDirs.Items.Count) then begin
  Beep;
  ShowMessage( 'Εσωτερικό σφάλμα 2');
  exit;
 end;
 StartPath:= StartPath+ lsDirs.Items[
   lsDirs.ItemIndex];
 StartPath:= AddBackslash( ExpandFileName(
   StartPath));
 btFind.Click;
end;
```

ώστε, κάνοντας διπλό κλικ με το ποντίκι επάνω σε μια ονομασία καταλόγου, να παράγεται η πλήρης διαδρομή του (path) στο δίσκο και να αποδίδεται στη μεταβλητή StartPath. Ας θυμόμαστε ότι η ονομασία ".." θα μας επιστρέφει στον "πατρικό" κατάλογο. Τελικά προσομοιώνουμε μέσω κώδικα (btFind.Click) το κλικ επάνω στο πλήκτρο.

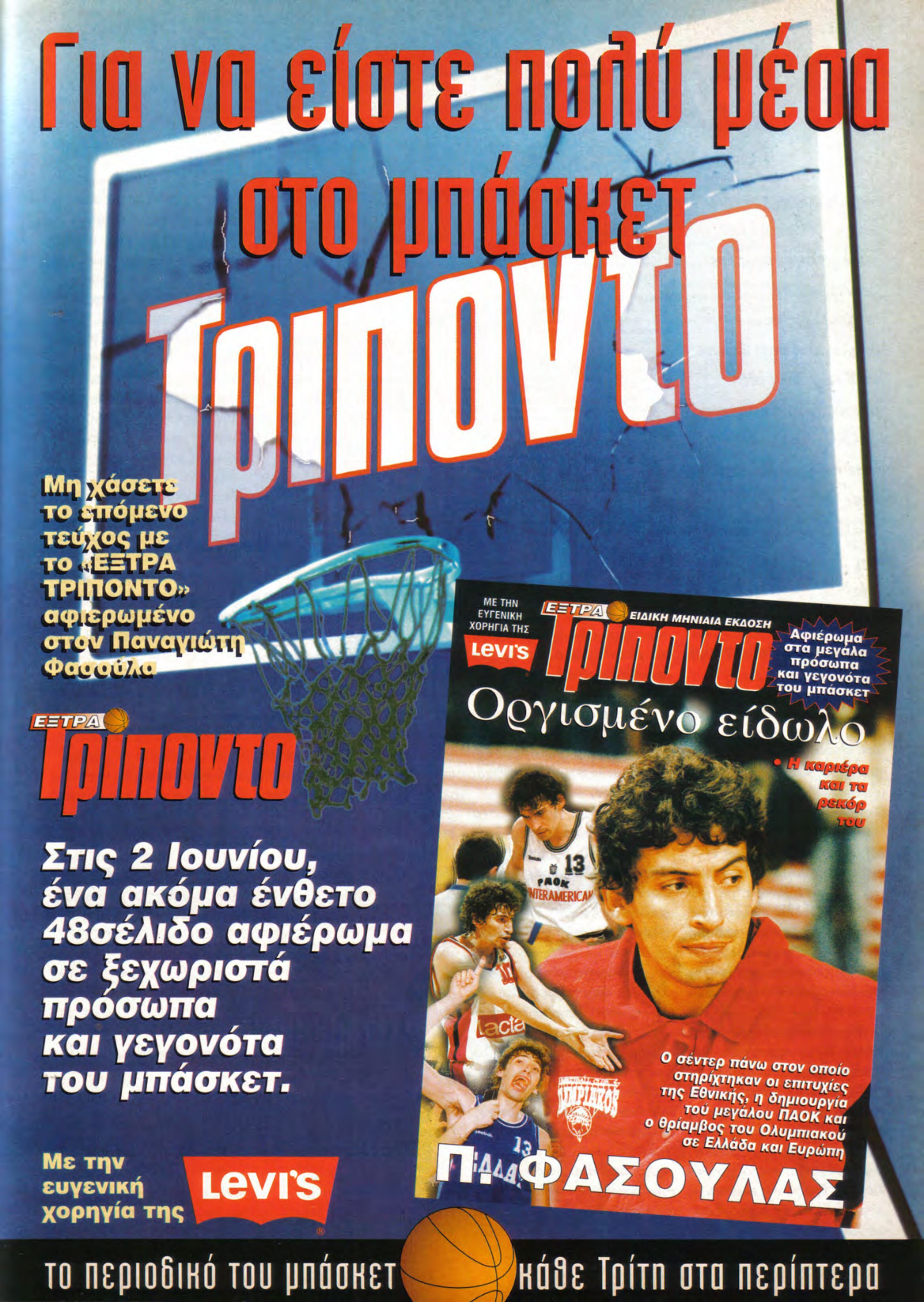
Ειδικά για την πρώτη φορά που θα κάνουμε κλικ στο πλήκτρο: Η μεταβλητή StartPath είναι κενή! Ας δώσουμε μια αρχική τιμή στη μεταβλητή αυτή, όταν ξεκινά η εφαρμογή μας. Τροποποιούμε το χειριστή "OnCreate" της φόρμας ως εξής:

```
procedure TForm1.FormCreate(Sender:
   TObject);
var
 CharsRequired: integer;
begin
 SetLength( StartPath, MAX_PATH);
 CharsRequired:= GetWindowsDirectory(
   pchar( StartPath), pred( MAX_PATH));
 if( 0= CharsRequired) then begin
  Beep;
  ShowMessage( 'Εσωτερικό σφάλμα 1');
  Application.Terminate;
 end;
 SetLength( StartPath, CharsRequired);
 StartPath:= ExpandFileName( StartPath);
 StartPath:= AddBackslash( ExtractFileDrive(
   StartPath));
end;
```

Ο σκοπός των ανωτέρω εντολών είναι να ρυθμίσουν τη μεταβλητή StartPath ώστε να περιέχει το βασικό κατάλογο του Η/Υ, όπου έχει εγκατασταθεί το λειτουργικό σύστημα των Windows.

Ας δοκιμάσουμε τώρα με το πλήκτρο <F9> τι έχουμε πετύχει: Η εφαρμογή μεταγλωττίζεται και τρέχει. Κάνοντας κλικ με το ποντίκι στο πλήκτρο, παρουσιάζονται όλες οι ονομασίες αρχείων και καταλόγων. Από δω και πέρα, αρκεί ένα διπλό κλικ στην ονομασία ενός καταλόγου για να εκτελεστεί η εύρεση μέσα σε αυτόν. Για να μετακινηθούμε δε σε κάποιον "πατρικό" κατάλογο, αρκεί ένα διπλό κλικ στη σειρά που εμφανίζει τις δύο τελείες.

Α, και μην ξεχάσετε να ρίξετε μια ματιά στο directory Delphi που υπάρχει στο CD-ROM αυτού του μήνα. Μία έκπληξη σας περιμένει!



Για να είστε πολύ μέσα στο μπάσκετ
Τριποντο
Μη χάσετε το επόμενο τεύχος με το «ΕΞΤΡΑ ΤΡΙΠΟΝΤΟ» αφιερωμένο στον Παναγιώτη Φασούλα
ΕΞΤΡΑ Τριποντο
Στις 2 Ιουνίου, ένα ακόμα ένθετο 48σέλιδο αφιέρωμα σε ξεχωριστά πρόσωπα και γεγονότα του μπάσκετ.
Με την ευγενική χορηγία της Levi's
ΜΕ ΤΗΝ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΧΟΡΗΓΙΑ ΤΗΣ Levi's
ΕΞΤΡΑ Τριποντο
ΕΙΔΙΚΗ ΜΗΝΙΑΙΑ ΕΚΔΟΣΗ
Αφιέρωμα στα μεγάλα πρόσωπα και γεγονότα του μπάσκετ
Οργισμένο είδωλο
• Η καριέρα και τα ρεκόρ του
Ο σέντερ πάνω στον οποίο στηρίχτηκαν οι επιτυχίες της Εθνικής, η δημιουργία τού μεγάλου ΠΑΟΚ και ο θρίαμβος του Ολυμπιακού σε Ελλάδα και Ευρώπη
Π. ΦΑΣΟΥΛΑΣ
το περιοδικό του μπάσκετ κάθε Τρίτη στα περίπτερα

How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

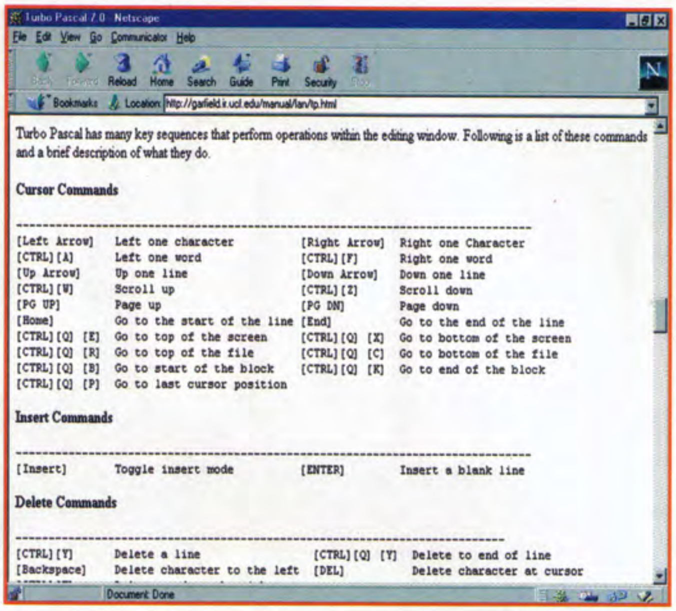
ΤΑΞΙΝΟΜΗΣΗ ΣΤΗΝ PASCAL

Αγαπητό "PC Master",

Πολλά πολλά συγχαρητήρια για τη φοβερή ύλη σου. Είσαι πράγματι master, αφού καλύπτεις σχεδόν όλα τα θέματα που αφορούν στα PCs.

Ασχολούμαι εδώ και λίγο καιρό με προγραμματισμό. Επειτα από αρκετό διάβασμα αλλά και με τη βοήθεια της υπέροχης στήλης σου, της "How To", μπόρεσα να φτιάξω κάποια προγράμματα, ώσπου έφτασα στο εξής πρόβλημα: Εχω έναν πίνακα με στοιχεία που είναι μπερδεμένα και θέλω να τα βάλω στη σειρά. Αφού το έψαξα λίγο, είδα πως πρέπει να χρησιμοποιήσω κάποια μέθοδο ταξινόμησης. Εδώ όμως αρχίζει το μπέρδεμα, αφού βρήκα σε κάποιο βιβλίο τη selection sort, ενώ όμως είχα ξεκινήσει να φτιάχνω το πρόγραμμά μου, κάποιος φίλος μου είπε ότι κάνω λάθος, γιατί αυτός ο τρόπος ταξινόμησης είναι πολύ αργός.

Κάπου εκεί τα πράγματα χάλασαν. Ποια είναι η καλύτερη μέθοδος ταξινόμησης; Ποιες μέθοδοι υπάρχουν και ποια να χρησιμοποιήσω; Σημείωση: Χρησιμοποιώ τη γλώσσα Pascal.



Turbo Pascal 7.0 - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Back Forward Reload Home Search Guide Print Security Stop

Bookmarks Location: http://garfield.ir.ucl.edu/manual/lan/tp.html

Turbo Pascal has many key sequences that perform operations within the editing window. Following is a list of these commands and a brief description of what they do.

Cursor Commands

```
--------------------------------------------------------------------------
[Left Arrow]   Left one character          [Right Arrow]  Right one Character
[CTRL][A]      Left one word               [CTRL][F]      Right one word
[Up Arrow]     Up one line                 [Down Arrow]   Down one line
[CTRL][W]      Scroll up                   [CTRL][Z]      Scroll down
[PG UP]        Page up                     [PG DN]        Page down
[Home]         Go to the start of the line [End]          Go to the end of the line
[CTRL][Q] [E]  Go to top of the screen     [CTRL][Q] [X]  Go to bottom of the screen
[CTRL][Q] [R]  Go to top of the file       [CTRL][Q] [C]  Go to bottom of the file
[CTRL][Q] [B]  Go to start of the block    [CTRL][Q] [K]  Go to end of the block
[CTRL][Q] [P]  Go to last cursor position
```

Insert Commands

```
--------------------------------------------------------------------------
[Insert]       Toggle insert mode          [ENTER]        Insert a blank line
```

Delete Commands

```
--------------------------------------------------------------------------
[CTRL][Y]      Delete a line                [CTRL][Q] [Y]  Delete to end of line
[Backspace]    Delete character to the left [DEL]          Delete character at cursor
```

Document: Done

Αγαπητέ φίλε,

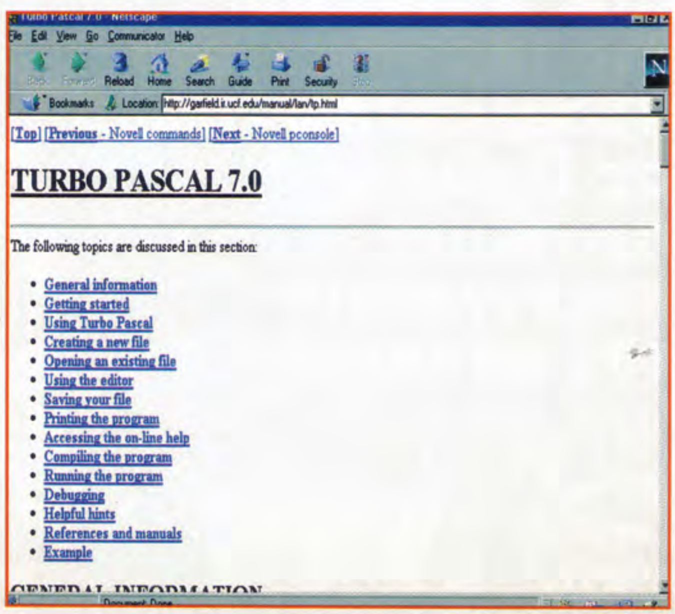
Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Να είσαι σίγουρος ότι αυτή η αγάπη προς το περιοδικό μάς δίνει τη δύναμη αλλά και την ευχαρίστηση να προσπαθούμε και να βελτιωνόμαστε ολοένα περισσότερο, ζώντας πράγματι στο σφυγμό των εξελίξεων.

Ας δούμε όμως το θέμα για το οποίο γράφεις. Πρώτα πρώτα αναρωτιέμαι γιατί, όπως αναφέρεις, "χάλασαν τα πράγματα", αφού όποια μέθοδο ταξινόμησης και να χρησιμοποιήσεις το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο, δηλαδή η δουλειά σου θα γίνει. Από την άλλη όμως, χαίρομαι για αυτό που γράφεις, γιατί δείχνει ότι είσαι άνθρωπος με ανήσυχο πνεύμα - και αυτό είναι μεγάλο ατού στον προγραμματισμό! Λοιπόν, για να πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, μέθοδοι ταξινόμησης υπάρχουν πολλές αλλά ποτέ δεν θα χρειαστεί να τις μάθεις όλες, επειδή απλά οι περισσότερες δεν εφαρμόζονται παρά σε ελάχιστες περιπτώσεις. Οι πλέον διαδεδομένες είναι τρεις: η bubble sort, η quick sort και η selection sort, για την οποία -όπως μου γράφεις- ήδη γνωρίζεις. Ας τις δούμε μία-μία:

H selection sort είναι μια μέθοδος που λειτουργεί αρκετά γρήγορα για μικρούς πίνακες. Η λογική της είναι ότι, ξεκινώντας από την πρώτη θέση του πίνακα, συγκρίνει την τιμή που περιέχει με όλες τις υπόλοιπες τιμές που περιέχονται στον πίνακα. Οταν τελειώσει με την πρώτη θέση συνεχίζει με τη δεύτερη, μετά με την τρίτη κ.ο.κ. Με αυτό τον τρόπο πετυχαίνει σε κάθε πέρασμα του πίνακα να "σιγουρεύει" μία-μία την ταξινομημένη σειρά του. Σκέψου όμως ότι το πλήθος των συγκρίσεων που θα κάνει είναι του τύπου (χ-1)+(χ-2)+(χ-3)....+(χ-ν), όπου ν είναι το πλήθος των στοιχείων του πίνακα. Για παράδειγμα, σε ένα πίνακα 10 θέσεων θα χρειαστούν 45 συγκρίσεις.

```
{ TSelectionSort }

procedure TSelectionSort.Sort(var A:
  array of Integer);
```



Turbo Pascal 7.0 - Netscape

File Edit View Go Communicator Help

Back Forward Reload Home Search Guide Print Security Stop

Bookmarks Location: http://garfield.ir.ucl.edu/manual/lan/tp.html

[Top] [Previous - Novell commands] [Next - Novell pconsole]

TURBO PASCAL 7.0

The following topics are discussed in this section:

- General information
- Getting started
- Using Turbo Pascal
- Creating a new file
- Opening an existing file
- Using the editor
- Saving your file
- Printing the program
- Accessing the on-line help
- Compiling the program
- Running the program
- Debugging
- Helpful hints
- References and manuals
- Example

GENERAL INFORMATION

Document: Done

```
var
  I, J, T: Integer;
begin
{Οπου Low(A) η πρώτη θέση του
    πίνακα και αντίστοιχα όπου
    High(A) η τελευταία.}
  for I := Low(A) to High(A) - 1 do
    for J := High(A) downto I + 1 do
      if A[I] > A[J] then
{Εδώ κάνουμε το λεγόμενο swap ή,
    αν προτιμάτε, αντιμετάθεση τιμών.)
      begin
        T := A[I];
        A[I] := A[J];
        A[J] := T;
      end;
end;
```

Ακολουθεί η bubble sort, η οποία είναι μια μέθοδος που παρουσιάζει το εξής "παράξενο" φαινόμενο: Δουλεύει αργά με τους μικρούς πίνακες, γρήγορα με τους πίνακες μέσου μεγέθους και ικανοποιητικά με τους μεγάλους. Αυτό οφείλεται στο μηχανισμό της και στην κατάσταση στην οποία βρίσκεται ο πίνακας.

Δηλαδή, αν οι τιμές που υπάρχουν στον πίνακα δεν είναι πολύ "ανακατεμένες", η bubble sort μπορεί να αποδειχτεί πιο γρήγορη και από την quick sort, την οποία θα δούμε στη συνέχεια. Αυτό συμβαίνει επειδή με μια απλή κίνηση μπορούμε να ελέγξουμε το μηχανισμό της και να τον διακόψουμε την κατάλληλη στιγμή. Ας δούμε όμως τον κλασικό τρόπο χρήσης bubble sort:

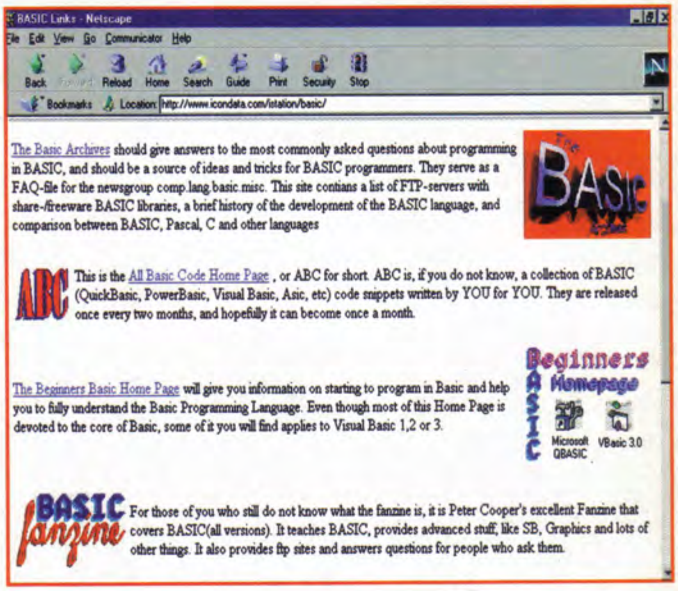
```
{ TBubbleSort }

procedure TBubbleSort.Sort(var A:
    array of Integer);
var
  I, J, T: Integer;
begin
  for I := High(A) downto Low(A) do
    for J := Low(A) to High(A) - 1 do
  {Οπως παρατηρούμε, η μέθοδος αυτή συγκρίνει κάθε τιμή του
  πίνακα με την αμέσως επόμενή της, γεγονός που πολλαπλασιάζει
  τον αριθμό των συγκρίσεων. Εχουμε δηλαδή έναν τύπο v*(v-1),
  όπου v = πλήθος τιμών του πίνακα. Για παράδειγμα, σε έναν πίνακα
  10 θέσεων θα χρειαστούν 90 συγκρίσεις - οι διπλές από εκείνες
  της selection sort.}
      if A[J] > A[J + 1] then
      begin
        T := A[J];
        A[J] := A[J + 1];
        A[J + 1] := T;
      end;
end;
```

Ας ξαναδούμε όμως τον ίδιο κώδικα, φτιαγμένο ελαφρώς πιο "έξυπνα":

```
{ TBubbleSort 2 }

procedure TBubbleSort.Sort(var A:
    array of Integer);
var
  I, J, T: Integer;
  no_change:boolean;
begin
  for I := High(A) downto Low(A) do
    begin
    {Εδώ παρεμβάλλουμε μια boolean μεταβλητή, με σκοπό να
    ελέγχουμε κάθε φορά -σε κάθε πέρασμα του πίνακα- τι έχει
    συμβεί. Οι περιπτώσεις είναι δύο:
    1. Να έχει γίνει αντιμετάθεση, οπότε δεν επηρεάζουμε τη ροή
    του προγράμματος.
    2. Να μην έχει γίνει αντιμετάθεση, που σημαίνει ότι ο πίνακας
    είναι ήδη ταξινομημένος, οπότε διακόπτουμε τη λειτουργία της
    procedure.}
      no_change:=true;
      for J := Low(A) to High(A) - 1 do
        if A[J] > A[J + 1] then
          begin
            no_change:= false;
            T := A[J];
            A[J] := A[J + 1];
            A[J + 1] := T;
          end;
      if no_change then exit;
    end;
end;
```



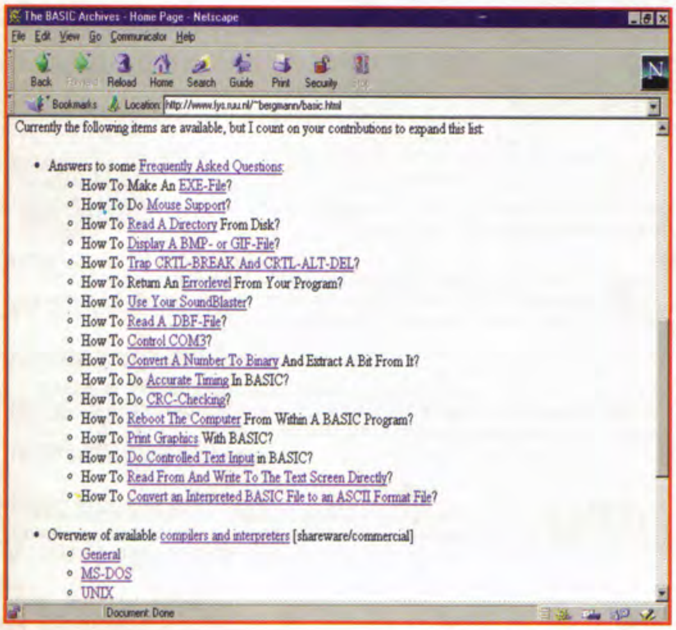
Για να καταλάβουμε τα αποτελέσματα της ανωτέρω ενέργειας, φτάνει να υποθέσουμε ότι έστω ένας πίνακας 100 θέσεων πρέπει να ταξινομηθεί και το μοναδικό "μπερδεμένο" στοιχείο είναι αυτό της 5ης θέσης, που πρέπει να πάει στην 3η θέση. Στην περίπτωση αυτή η selection θα χρειαστεί 5.050 συγκρίσεις, σε αντίθεση με τη δεύτερη έκδοση της bubble, που θα χρειαστεί μόλις 297!

Τελευταία στη σειρά αλλά ταχύτερη σε όλες τις περιπτώσεις ακολουθεί η quick sort. Το μυστικό της κρύβεται στο ότι ανακαλεί τον "εαυτό" της την κατάλληλη στιγμή, αποφεύγοντας έτσι μεγάλο αριθμό "άχρηστων" συγκρίσεων. Η όλη λειτουργία γίνεται με τη χρήση του μεσαίου στοιχείου του πίνακα. Ετσι, σε πρώτη φάση θα αναφέραμε ότι όσα στοιχεία προηγούνται του μέσου και είναι μεγαλύτερα από αυτόν σε τιμή μεταφέρονται στην αντίστοιχη θέση κάτω από τον μέσο, κι έτσι επιτυγχάνεται μια πρώτη ταξινόμηση. Το αντίστοιχο γίνεται και για τα στοιχεία που βρίσκονται κάτω από τον μέσο.

Η διαδικασία διακόπτεται για έλεγχο, τη στιγμή που γίνεται αντιληπτό ότι οι δύο δείκτες Hi και LO έχουν αλλάξει σχέση (Lo>Hi). Αν ο δείκτης Hi δεν έχει ξεπεράσει το όριο του πίνακα στην κίνησή του προς τα πάνω, επαναλαμβάνεται η διαδικασία, με τη διαφορά όμως ότι αυτή τη φορά ο νέος μέσος βρίσκεται μεταξύ της πρώτης θέσης του πίνακα και της θέσης που δείχνει η τελευταία τιμή του Hi, δηλαδή σε ένα υποσύνολο του πίνακα.

Η διαδικασία συνεχίζεται (δηλαδή έχουμε συνεχή ανάκληση της procedure), μέχρι το Hi να σαρώσει όλες τις τιμές του πίνακα προς την πρώτη θέση, οπότε και διακόπτεται. Τώρα ο πίνακας από την πρώτη ως και τη θέση που έδειχνε ο πρώτος μέσος είναι ταξινομημένος, είναι λοιπόν σειρά να ταξινομηθεί από τις θέσεις MID έως και την τελευταία.

Η διαδικασία επαναλαμβάνεται ακριβώς όπως και για το "άνω" υποσύνολο του πίνακα, μέχρι ο δείκτης LO να σαρώσει όλες τις τιμές του πίνακα προς την τελευταία. Με αυτό τον τρόπο ταξινομούμε τον πίνακα ανά "πακέτα", ενώ ο ακριβής αριθμός των συγκρίσεων που είναι αναγκαίες δεν



είναι απόλυτα οριζόμενος.

Θα μπορούσαμε να αναφέρουμε ότι, για έναν πίνακα 10 θέσεων σε σχετικά καλή κατάσταση, ο αριθμός συγκρίσεων είναι 39.

```
{ TQuickSort }

procedure TQuickSort.Sort(var A:
   array of Integer);

 procedure QuickSort(var A: array of
   Integer; iLo, iHi: Integer);
 var
   Lo, Hi, Mid, T: Integer;
 begin
   Lo := iLo;
   Hi := iHi;
   Mid := A[(Lo + Hi) div 2];
   repeat
     while A[Lo] < Mid do Inc(Lo);
     while A[Hi] > Mid do Dec(Hi);
     if Lo <= Hi then
     begin
       T := A[Lo];
       A[Lo] := A[Hi];
       A[Hi] := T;
       Inc(Lo);
       Dec(Hi);
     end;
   until Lo > Hi;
 {Εδώ γίνεται η εσωτερική ανάκληση
   της QuickSort, όπου πια η
   διαδικασία γίνεται σε υποσύνολα
   του πίνακα.}
   if Hi > iLo then QuickSort(A, iLo,
   Hi);
   if Lo < iHi then QuickSort(A, Lo,
   iHi);
 end;

begin
  QuickSort(A, Low(A), High(A));
end;
```

Ως απάντηση στην ερώτηση σχετικά με το ποια μέθοδο να χρησιμοποιήσεις, δεν έχεις παρά να δοκιμάσεις και να επιλέξεις αυτή που νομίζεις ότι καλύπτει τις ανάγκες σου. Πάντως αξίζει τον κόπο να πειραματιστείς και με τις τρεις.

TSR & GW-BASIC

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι κι εγώ ένας από τους πολλούς αναγνώστες σου. Χωρίς να σπαταλώ τις πολύτιμες γραμμές της στήλης για συγχαρητήρια, περνώ στις ερωτήσεις μου:

α) Τι ονομάζουμε TSR πρόγραμμα και ποια είναι η διαφορά του με τα κοινά προγράμματα;

β) Πώς μπορώ να κάνω παράλληλα με την Input και άλλες ενέργειες, π.χ. να εμφανίζονται διάφορα μηνύματα;

γ) Πώς χρησιμοποιείται η εντολή OPEN της GW-Basic για τα αρχεία;

δ) Πώς μπορώ να κάνω BLOAD σε Text mode (εννοώ για ANSI graphics);

Φιλικά,
Γιώργος Μπουράνης

Φίλε Γιώργο,

α) Τα παραμένοντα (TSR - Terminate & Stay Resident) προγράμματα, που η αναφορά τους παραπέμπει αυτόματα στο DOS, έχουν το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό ότι μένουν στη μνήμη μετά τον τερματισμό τους, δηλαδή ο χώρος που καταλαμβάνουν δεν επιστρέφεται στο λειτουργικό σύστημα για μελλοντική χρήση άλλων προγραμμάτων. Τα παραμένοντα προγράμματα δεν καλούνται στη συνέχεια από το ίδιο το DOS, αλλά ενεργοποιούνται μέσω διακοπών, έχοντας φροντίσει να δεσμεύσουν τα κατάλληλα διανύσματα διακοπής. Ενα παράδειγμα για παραμένοντα προγράμματα είναι τα προγράμματα ελληνικών χαρακτήρων, που ενεργοποιούνται όταν πατιέται κάποιο πλήκτρο και μεταφράζουν τους κωδικούς που διαβάζουν από το πληκτρολόγιο σε ελληνικούς.

β) Δυστυχώς, η GW-BASIC απενεργοποιεί όλους τους μηχανισμούς παγίδευσης συμβάντων (event handling) κατά τη διάρκεια εκτέλεσης μιας εντολής INPUT, έτσι είναι αδύνατο να κάνεις οποιαδήποτε άλλη ενέργεια.

γ) Η κύρια χρήση της εντολής OPEN της GW-BASIC είναι να αντιστοιχίσει ένα αρχείο του δίσκου σε κάποιον αριθμό αρχείου του περιβάλλοντος εκτέλεσης προγραμμάτων της Basic. Από τη στιγμή που έχει επιτευχθεί η αντιστοίχιση αυτή (ονομάζεται άνοιγμα του αρχείου), μπορούν να χρησιμοποιηθούν οι εντολές INPUT #, WRITE # και PRINT # για ανάγνωση (η πρώτη) και εγγραφή (οι δύο επόμενες) στο αρχείο του δίσκου. Ετσι, οι εντολές:

```
OPEN "C:\MYDOC.TXT" FOR INPUT
   AS #1
LINE INPUT #1, TLine$
```

διαβάζουν την πρώτη γραμμή από το αρχείο C:\MYDOC.TXT και την αποθηκεύουν στη μεταβλητή TLine$.

Οταν ολοκληρωθούν οι λειτουργίες ανάγνωσης/εγγραφής σε κάποιο αρχείο που έχουμε ανοίξει με την εντολή OPEN, πρέπει να το κλείσουμε χρησιμοποιώντας την εντολή CLOSE.

Τέλος, η εντολή OPEN μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τον καθορισμό των παραμέτρων των σειριακών θυρών και την εγκαθίδρυση επικοινωνίας μέσω αυτών (σύνταξη OPEN COM).

δ) Ο τρόπος με τον οποίο μπορείς να φορτώσεις μια οθόνη από ένα αρχείο εξαρτάται από τον τρόπο που αυτή έχει σωθεί.

Οι εντολές που ακολουθούν δείχνουν τον τρόπο με τον οποίο μπορείς να αποθηκεύσεις μια οθόνη σε κάποιο αρχείο και στη συνέχεια να την ξαναφορτώσεις.

```
REM Εντολές για αποθήκευση
   οθόνης
DEF SEG = &HB800
BSAVE "screen", 0, 4000
DEF SEG

REM Εντολές για ανάκληση οθόνης
DEF SEG = &HB800
BLOAD "screen"
DEF SEG
```

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

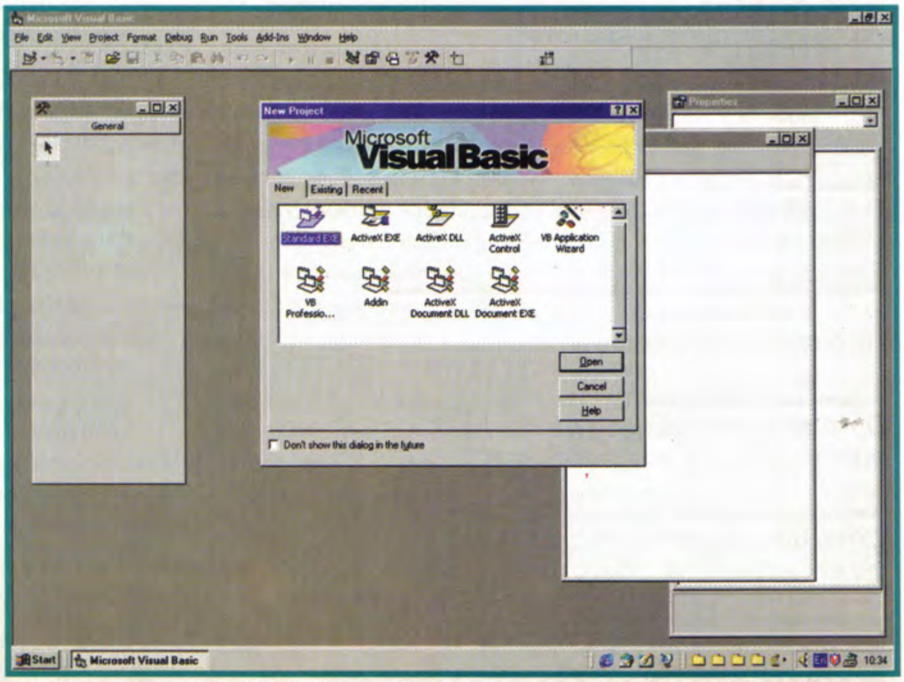
Visual Basic... "Basics"

Επειτα από έναν μήνα απουσίας η στήλη είναι και πάλι παρούσα, προκειμένου να σας οδηγήσει πλησιέστερα στα θέματα που σχετίζονται με τον προγραμματισμό στα Windows και κυρίως με την πλέον διάσημη Visual Basic. Χωρίς χρονοτριβές, λοιπόν, ας δούμε την εν λόγω γλώσσα από μία άλλη πλευρά...

Του Κωνσταντίνου Γιαγιά

Από την εποχή που η παρούσα στήλη άρχισε να ασχολείται με τη Visual Basic για Windows μία σειρά από θέματα που αφορούσαν σε πολλούς τομείς της εν λόγω γλώσσας είδαν το φως της δημοσιότητας. Μεταξύ αυτών περιλαμβάνονταν θέματα σχεδιασμού, νέα controls και καινούριες τεχνικές που προσφέρουν ευελιξία και λειτουργικότητα στις διάφορες εφαρμογές. Στο τελευταίο άρθρο αναλύσαμε τον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να δημιουργήσετε και να διαχειριστείτε τόσο τα αρχεία δεδομένων όσο και οποιοδήποτε text αρχείο με ASCII χαρακτήρες. Ενα θέμα που έχει απασχολήσει μεγάλη μερίδα αναγνωστών μας είναι αυτή καθ' εαυτή η γλώσσα με τις εντολές και τις διαδικασίες της. Λίγο έως πολύ όλοι μπορούμε να σχεδιάσουμε τις φόρμες που θα δει ο χρήστης για να περάσει τα στοιχεία που θέλει και να πάρει τα επιθυμητά αποτελέσματα. Πολλοί αναγνώστες μας, όμως, ζήτησαν να διακόψουμε για λίγο την αναφορά μας σε αυτά τα θέματα (τα πιο visual) και κάνουμε λόγο για τα statements ή, άλλως, εντολές.

Η πρώτη ομάδα εντολών που θα δούμε είναι οι εντολές ελέγχου. Ανάλογα με την τρέχουσα κατάσταση των δεδομένων μας το πρόγραμμα εκτελεί μία σειρά από διαφορετικές εργασίες. Η πιο κλασική εντολή είναι η IF. Η σύνταξη της εν λόγω εντολής είναι η εξής: If (ερώτηση) Then (κάνε τον κώδικα 1) Else (κάνε τον κώδικα 2) EndIf. Το αποτέλεσμα της ερώτησης είναι μία σύγκριση τύπου True ή False (Text1.text="1"). Αν η σύγκριση είναι αληθής, τότε εκτελείται ο κώδικας 1 που βρίσκεται μετά το Then. Σε περίπτωση που η σύγκριση είναι ψευδής, εκτελείται αντίστοιχα ο κώδικας 2 του Else. Με το EndIf δηλώνουμε το τέλος του statement. Αν η ψευδής απάντηση πρέπει να αναλυθεί περαιτέρω, μπορεί ενδιάμεσα να προστεθεί και η εντολή Elseif. Αυτό σημαίνει ότι μπορούμε να διαθέτουμε μια σειρά από "φωλιασμένα" (Nested) IF, προκειμένου να είμαστε σε θέση να δούμε



LISTING 1

```
If condition Then
[statements]
[ElseIf condition-n Then
[elseifstatements] ...
[Else
[elsestatements]]
End If
```

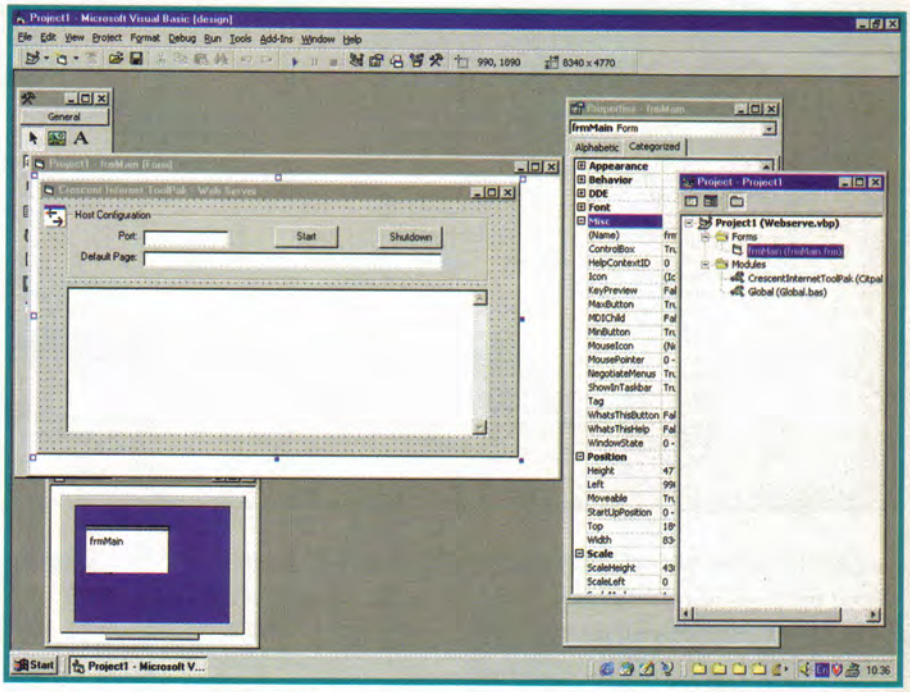
ένα ολόκληρο "σενάριο" από εντολές ελέγχου (Listing 1). Αν, όμως, πρέπει να ελέγξουμε μία σειρά από τιμές τις οποίες μπορεί να έχει μία μεταβλητή, τότε καλό είναι να χρησιμοποιήσουμε την εντολή Select Case (Listing 2). Εστω ότι θέλουμε να κάνουμε κάτι τέτοιο για μια μεταβλητή που μπορεί να λάβει τιμές από το 1 έως το 23. Εχουμε και λέμε:

```
Select Case Number ' Evaluate Number.
Case 1 To 5 ' Number between 1 and 5.
   Debug.Print "Between 1 and 5"
' The following is the only Case clause that
   evaluates to True.
Case 6, 7, 8 ' Number between 6 and 8.
   Debug.Print "Between 6 and 8"
Case Is > 8 And Number < 11   ' Number is 9
   or 10.
Debug.Print "Greater than 8"
Case Else ' Other values.
   Debug.Print "Not between 1 and 10"
End Select
```

Μία άλλη ομάδα εντολών είναι οι επαναληπτικές διαδικασίες. Οταν θέλουμε να γράψουμε μια σειρά από εντολές που θέλουμε να εκτελεστούν περισσότερες από μία φορές, δεν χρειάζεται να τις γράφουμε συνεχώς, καθώς αρκεί η τοποθέτησή τους

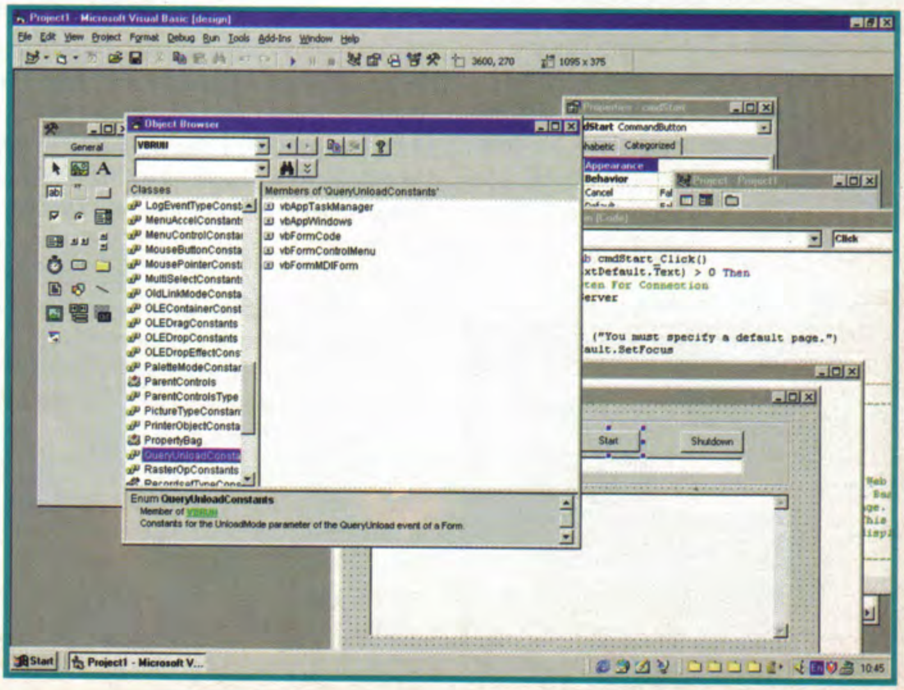
LISTING 2

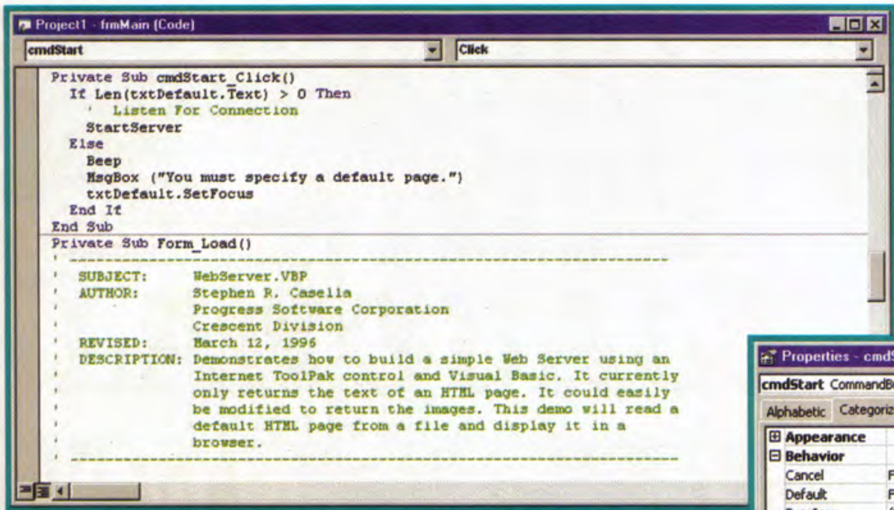
```
Select Case testexpression
[Case expressionlist-n
   [statements-n]] ...
[Case Else
   [elsestatements]]
End Select
```



μέσα σε ένα block που θα εκτελεστεί όσες φορές επιθυμούμε εμείς. Αν οι επαναλήψεις είναι γνωστές πριν από την εκτέλεση του κώδικα αυτού, μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την εντολή For. Αρχικά μας χρειάζεται μία μεταβλητή για να κρατά τον αριθμό των επαναλήψεων. Κατόπιν, οι εντολές που υπάρχουν ενδιάμεσα θα εκτελεστούν τόσες φορές όσες δηλώνει η τιμή end-start (Listing 3).

Στην περίπτωση κατά την οποία δεν είναι γνωστή εκ των προτέρων η τιμή των επαναλήψεων πρέπει να χρησιμοποιήσουμε loops χωρίς συγκεκριμένο αριθμό "φορών". Ο λόγος για το Do While και το Do Until. Δουλεύουν με παρόμοιο τρόπο, με τη βασική διαφορά ότι το ένα εκτελείται ενόσω η τιμή του ελέγχου είναι αληθής, ενώ το άλλο ενόσω είναι ψευδής. Αλλη μία διαφορά εντοπίζεται στο ότι το πρώτο κάνει τον έλεγχο πριν από την είσοδο στο block των εντολών, ενώ το δεύτερο στο τέλος των





LISTING 3

For counter = start To end [Step step]
[statements]
[Exit For] 'μόνο με χρήση IF
[statements]
Next [counter]

εντολών (Listing 4). Για την κάλυψη του θέματος της συμβατότητας με παλαιότερες εκδόσεις της γλώσσας υπάρχει και το loop While..Wend, τη χρήση του οποίου όμως δεν συνιστάμε πλέον.

Η επόμενη εντολή που θα εξετάσουμε είναι η With, η οποία μας επιτρέπει να αναφερόμαστε σε κάποιο control χωρίς να είμαστε αναγκασμένοι να γράφουμε συνεχώς το όνομά του. Αυτό μπορεί να μη φαντάζει σημαντικό στοιχείο, ωστόσο συχνά αποδεικνύεται εξαιρετικά χρήσιμο. Για παράδειγμα, όταν θέλουμε να ορίσουμε 6-7 properties του ίδιου αντικειμένου, μπορούμε αντί για:

```
Text1.top=200 : text1.left=100 :
  text1.width=1000 : text1.fontbold=true
```

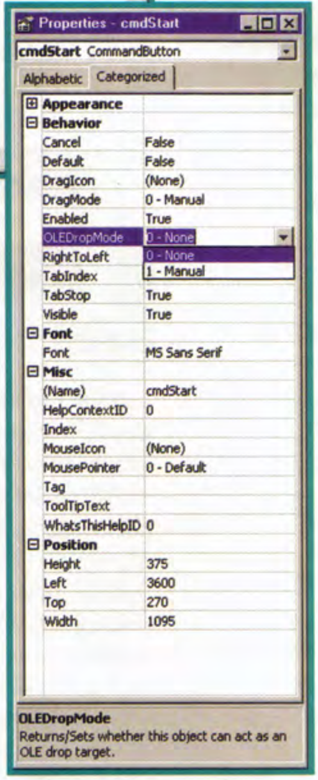
να γράψουμε

```
With Text1
  .top=200
  .left=100
  .width=1000
  .fontbold=true
End with
```



Οσο περισσότερα συνεχόμενα statements θέλουμε να γράψουμε τόσο πιο φρόνιμο είναι να τη χρησιμοποιήσουμε. Βέβαια, η παράλογη χρήση της μπορεί να οδηγήσει σε έναν δύσκολο στην ανάγνωση κώδικα με πολλά With και blocks.

Η εντολή Load φορτώνει στη μνήμη μία φόρμα, είτε αυτή είναι απλή είτε MDI. Αυτό που θα πρέπει να προσέξουμε είναι ότι δεν δείχνει και τις αντίστοιχες φόρμες στην οθόνη, κάτι που μπορεί να γίνει είτε αλλάζοντας την ιδιότητα Visible είτε χρησιμοποιώντας την εντολή Show. Αντίθετα, η εντολή Unload αφαιρεί από τη μνήμη τις φόρμες ή τα αντικείμενα που δεν θέλουμε να υπάρχουν φορτωμένες. Μία ακόμη σημαντική εντολή είναι η Set, η οποία χρησιμοποιείται πολύ συχνά σε μεγάλο μέρος του προγραμματισμού των εφαρμογών μας. Οπως εύκολα αντιλαμβάνεστε, η εντολή Set είναι αυτή που μας επιτρέπει να κάνουμε assign ένα αντικείμενο σε κάποια μεταβλητή ή σε κάποιο property. Στο Listing 5 παρατίθεται ένα παράδειγμα χρήσης της εντολής Set. Σε παλαιότερο τεύχος, όταν κάναμε λόγο για τη χρήση βάσεων δεδομένων με αντικείμενα, είχαμε αναφέρει ότι, προκειμένου να αναθέσουμε σε μία μεταβλητή τύπου database τη βάση που μας ενδιαφέρει, χρησιμοποιούμε την εντολή SET MyDB=OpenDatabase ("c:\database\new\tele.mdb"). Εν συνεχεία, κάθε αναφορά στη βάση γίνεται με το αντικείμενο Mydb και όχι με το αρχείο tele.mdb.



Δύο-άλλες εντολές που σχετίζονται με το αντικείμενο των φωτογραφιών και είναι σχετικά εύχρηστες είναι οι LoadPicture και η SavePicture, οι οποίες μας παρέχουν τη δυνατότητα να φορτώσουμε μία εικόνα σε ένα picture box ή σε ένα image, καθώς και να την αποθηκεύσουμε σε κάποιο αρχείο. Τα formats των αρχείων που υποστηρίζει η Visual Basic είναι τα γνωστά bitmaps (BMP), τα windows metafiles (WMF), τα εικονίδια (ICO) και τα GIF. Με τη LoadPicture έχουμε επιπλέον τη δυνατότητα να ορίσουμε το ότι κάποιο αντικείμενο δεν θα έχει πια κανένα

LISTING 4

Do [{While | Until} condition]
[statements]
[Exit Do]
[statements]
Loop

Εναλλακτική σύνταξη:

Do
[statements]
[Exit Do]
[statements]
Loop [{While | Until} condition]

LISTING 5

```
Dim myChildForms(1 to 4) As Form1
Set myChildForms(1) = New Form1
Set myChildForms(2) = New Form1
Set myChildForms(3) = New Form1
Set myChildForms(4) = New Form1
```

γραφικό, δίνοντας ως παράμετρο την τιμή null.

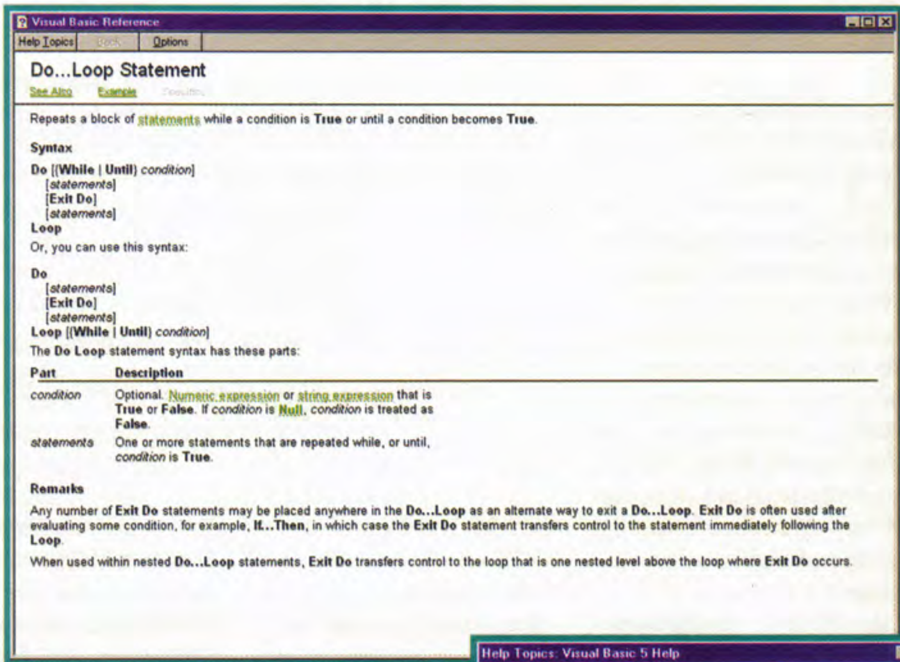
Options: Με τις δηλώσεις options μπορούμε να ορίσουμε τη συμπεριφορά των προγραμμάτων μας στον κώδικά μας. Είναι δηλώσεις που τοποθετούνται στην αρχή κάθε module και λειτουργούν μέσα σε αυτό.

Option Explicit: Με τη δήλωση αυτή υποχρεώνουμε τον compiler να ζητά δήλωση για κάθε μεταβλητή που χρησιμοποιούμε μέσα στο πρόγραμμά μας. Αν κάποια την έχουμε γράψει χωρίς προηγουμένως να την έχουμε δηλώσει, εμφανίζεται ένα ενημερωτικό μήνυμα για να γίνει η απαραίτητη διόρθωση. Αυτό συχνά αποδεικνύεται πολύ βολικό, μια και μας αποτρέπει από κάποια ορθογραφικά λάθη που φαίνονται ως αδήλωτες μεταβλητές.

Option Compare: Εδώ μπορούμε να δηλώσουμε τον τρόπο με τον οποίο θα γίνονται οι συγκρίσεις στις μεταβλητές τύπου string (αλφαριθμητικό). Μπορεί να είναι binary, text ή -για τις βάσεις access- database. Με το binary έχουμε ακριβές match των γραμμάτων, κάτι που σημαίνει ότι A<>a, ενώ στο text έχουμε a=A. Με την τρίτη επιλογή το πρόγραμμα ελέγχει τον τρόπο κατασκευής της βάσης, για να καθορίσει τον τρόπο σύγκρισης και ταξινόμησης.

Option Base: Με τη χρήση του μπορούμε να δηλώσουμε ποιο θα είναι το αρχικό element στη δημιουργία ενός πίνακα είτε μεταβλητών είτε αντικειμένων. Οι τιμές που μπορεί να λάβει είναι 0 και 1.

Μια και κάναμε λόγο για strings, ας αναφέρουμε και το statement MID, το οποίο αντικαθιστά ένα string ή μέρος του με κάποιο άλλο string. Για παράδειγμα, αν έχουμε το string a="George" και γράψουμε την εντολή Mid (a,2,2)="pp", θα έχουμε ως αποτέλεσμα a="Gpprge". Ως παραμέτρους η Mid, εκτός από τη μεταβλητή string που θα αλλαχτεί, δέχεται και το σημείο της αλλαγής και το μήκος του string που θα "χαθεί". (Το τελευταίο δεν είναι υποχρεωτικό για τη Visual Basic.)





Συχνά μέσα από τις εφαρμογές μας έχουμε την ανάγκη να εκτελέσουμε κάποιες εφαρμογές στο προσκήνιο. Αυτό γίνεται εύκολα με τη χρήση του statement AppActivate. Ως παράμετρο δέχεται το όνομα του παραθύρου που θα ανοιχτεί - αν αυτό δεν το γνωρίζουμε, μπορούμε να γράψουμε το ID του παραθύρου που έχουμε πάρει με τη χρήση της συνάρτησης Shell.

Η προηγηθείσα αναφορά στις βασικές εντολές της Visual Basic ήταν ένα πολύ μικρό δείγμα των δυνατοτήτων της. Ωστόσο, σε κάθε εφαρμογή, όσο πολύπλοκη κι αν είναι, είμαστε υποχρεωμένοι να χρησιμοποιήσουμε statements όπως τα προαναφερόμενα. Επειδή όμως ένα τόσο μεγάλο θέμα δεν είναι δυνατόν να καλυφθεί σε μερικές σελίδες, σας υποσχόμαστε ότι θα επανέλθουμε επιχειρώντας μια ανάλυση των functions και των procedures που μας δίνει έτοιμες η Visual Basic. Μέχρι τον επόμενο μήνα, καλό programming και, προπαντός, λίγα bugs!!! PC

Η στήλη "Programming" θέλει να σας ευχαριστήσει για τη μεγάλη ανταπόκρισή σας και τη συμμετοχή σας στη δημιουργία και τη βελτίωσή της. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη "Για τη στήλη Programming", ή ακόμα και e-mail στη διεύθυνση beastie@compulink.gr με θέμα "Visual Programming". Είναι ευπρόσδεκτα τα σχόλια, οι παρατηρήσεις, οι ερωτήσεις αλλά και δικά σας κομμάτια με κώδικα που αξίζουν ιδιαίτερης προσοχής και ίσως δημοσιευθούν από αυτήν τη στήλη. Ακόμη, θα θέλαμε να μας στείλετε μέσω Internet προγράμματά σας που θα επιθυμούσατε να συμπεριληφθούν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάσετε να το πράξετε, πιστεύοντας ότι δεν είναι "τόσο" καλά. Απλώς τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε κάποια μεγάλα προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

ΠΑΡΑΓΩΓΙΚΟΣ... ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ

Αγαπητό "PC Master",
Αυτό το γράμμα θα μείνει στην ιστορία, μια και είναι το πέμπτο μέσα σε δύο ημέρες. Εχω στείλει για το top ten των βιντεοπαιχνιδιών, για το διαγωνισμό UBIC, για το "Gamer's Club", για τις λύσεις του Tomb Raider II και τώρα αυτό το γράμμα, που -όπως έγραψα- θα μείνει στην ιστορία.

Δεν θέλω να σας θέσω κάποιο ερώτημα, αφού ο Pentium 133, 16MB RAM, 16x CD-ROM, 2 Giga, hard disk, το modem 33.600 και τα παιχνίδια NBA LIVE 98, Fifa 98 λειτουργούν τέλεια. ΩΧ!!! Ξεχάστηκα και δεν έγραψα καν για το περιοδικό. Συνηθισμένο αλλά απαραίτητο για την ψυχολογική επάνοδο (είμαι και φιλόσοφος).

Συγχαρητήρια στον κ. Πατρίκο, τον κ. Τσουρινάκη και τους άλλους συντάκτες του περιοδικού.

Κάθε μήνα το νέο τεύχος του "PC Master" πέφτει θύμα "ξεζουμίσματος".

Σας διαβάζω από το τεύχος... εμ... δεν θυμάμαι! Συμφωνώ με τον Ν.Γ. Κοντό. (τεύχος 94, Απρίλιος 1998). Πες τα, χρυσόστομε! Πρέπει να ξυπνήσομε (φυσικά όχι από τον ύπνο). Τα στοιχεία αναφέρουν ότι κάθε 18 μήνες ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής θεωρείται ξεπερασμένος! Αν είναι δυνατόν! Υπάρχουν επίσης μερικές απαιτήσεις παιχνιδιών εξωφρενικές.

Τρανταχτό παράδειγμα το Tex Murphy Overseer. Ακούς εκεί Pentium II, 233, 32MB RAM, Windows 95, DVD drive, SVGA κάρτα γραφικών, 16-bit κάρτα ήχου και άλλα εξωφρενικά! Θα ήθελα να ξέρω πώς σκέφτονται αυτοί οι άνθρωποι. Οι περισσότεροι δεν έχουμε τέτοιες πολυτέλειες. Για να κάνεις μια τέτοια αναβάθμιση προκειμένου να παίξεις το Tex Murphy Overseer, χρειάζεται να κοπανάς 5 χρόνια το κεφάλι σου στον τοίχο! Τα 'πα και ξελάφρωσα.

Γεια σας και καλή συνέχεια,
Νίκος Θεοδωράκης
Χανιά Κρήτης

Αγαπητέ Νίκο,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, έχουμε αρχίσει να ανησυχούμε όμως, καθότι τις τρεις τελευταίες ημέρες δεν έχουμε λάβει κανένα γράμμα σου! Μήπως έπαθες τίποτα;

Οσο για τα σχόλιά σου, συμφωνούμε απόλυτα μαζί σου. Δυστυχώς, βέβαια, οι περισσότεροι τα λέμε και... ξαλαφρώνουμε, ενώ οι "άλλοι" τα κάνουν και ξαλαφρώνουν το πορτοφόλι μας!



ΟΙ ΠΡΕΖΑΚΗΔΕΣ, ΤΑ ΣΑΡΑΒΑΛΑ & Ο BILLY

Αγαπητό "PC Master",
Προτού ξεκινήσουμε (να τα ψέλνουμε), θέλουμε να σε συγχαρούμε για το πολύ καλό και ποιοτικό περιεχόμενό σου και κυρίως για την αλληλογραφία σου. Επειδή παίρνουμε και άλλα περιοδικά του χώρου, μπορούμε να σου πούμε ότι είσαι "the best of the best".

Είμαστε 3 φανατικοί "πρεζάκηδες", οι οποίοι διαθέτουμε 3 σαράβαλα:
CPU: 100-100-133 μεγάκυκλους
RAM: 32-16- 16MB
HDD: 1,2-2,1-1,2 & 0,650GB
OS: MS W95 & MS WNT 4 & MS DOS

Γράφουμε για να απαντήσουμε σε 3 από τους αναγνώστες, γράμματα των οποίων δημοσιεύτηκαν στην αλληλογραφία του τεύχους 94, Απρίλιος 98.

Φυσικά συμφωνούμε απολύτως με τον Θέμη Πάνο, τον Ν.Γ. Κοντό και τον Νίκο Ανδρέου, με τους οποίους θα θέλαμε να συνομιλήσουμε.

Με τον τελευταίο έχουμε μία μικρή διαφωνία για τη σχέση "χρήστη-πειρατείας". Γιατί να πληρώνουμε, κύριε, 54.000+ΦΠΑ+υποτίμηση για την αγορά ενός ORIGINAL οπτικού ακτινοδισκίου με τα WINDOWS 95 και τα τόσα προβλήματά τους -ενώ μπορούμε να βάλουμε αυτά τα... προβλήματα στο σύστημά μας με 5.000-, μόνο και μόνο για να παίζουμε κάποια παιχνίδια; Εξάλλου, αν ήθελε η Microsoft ας τα κλείδωνε, όχι βέβαια με τα CD KEY, που τα "σπάει" και ο πιο άσχετος χρήστης από τύχη.

Εδώ και κάμποσα χρόνια που ασχολούμαστε με την "πρέζα" έχουμε βαρεθεί τις αναβαθμίσεις και την "εξέλιξη της τεχνολογίας". Επειδή σπουδάζουμε προγραμματισμό, μπορούμε με βεβαιότητα να αναφέρουμε ότι ο φιλαράκος μας ο Billy μας δουλεύει ψιλό γαζί. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα WINDOWS 95, που -ακόμα και σε μηχανήματα υψηλών επιδόσεων- συνεχίζουν αφ' ενός να φορτώνουν πολύ αργά και αφ' ετέρου να έχουν όλα τα προβλήματα που παρουσιάζονται και σε μηχανήματα χαμηλών επιδόσεων. Κατά τα άλλα ο φίλος(;) μας ο Bill μας διαβεβαιώνει ότι τρέχουν και σε 386. Αρα δεν έχει δουλευτεί ο κώδικας προγραμματισμού.

Ομως ο Bill μας τα έχει πρήξει με τα 98 αλλά φυσικά είδατε όλοι την αξιοπιστία τους στην παρουσίασή τους και την εγκατάσταση του scanner, που απέδειξε τη "σταθερότητα", τη "σιγουριά" και την "τέλεια" εφαρμογή του περίφημου plug'n'play, που είναι -σύμφωνα με τον ίδιο- αναβαθμισμένο και πολύ καλύτερο (;) από εκείνο των 95!

Τέλος, συμφωνούμε με τον αγαπητό μας Ν.Γ. Κοντό για την ίδρυση του CLUB 8088 (8088 POWER). Θα προμηθευτούμε αμέσως 3 XT και είμαστε έτοιμοι.

Super team
ΗΛΙΑΣ-ΑΝΤΩΝΗΣ-ΠΑΝΟΣ

ΥΓ. 1: Παράκληση και ταυτόχρονη απαίτηση η δημοσίευση της "μικρής" επιστολής μας. Pleaseee!!!

ΥΓ. 2: Ζήτω οι 8088!

ΥΓ. 3: Οι 3 προαναφερόμενοι αναγνώστες να επικοινωνήσουν μαζί μας στις διευθύνσεις ή τα τηλ.:

Χαλιάσος Αντώνιος, Βαλάση 2 - Λαμία, τηλ.: (0231) 33575

Λιάλιος Παναγιώτης, εργατικές κατοικίες Νέας Μαγνησίας - Λαμία, τηλ.: (0231) 39840

Μυριδάκης Ηλίας, e-mail: Myridakis@mailexcite.com ή helias@compulink.gr

ΥΓ. 4: Ευχαριστούμε για το χώρο που διαθέσατε στη στήλη σας.

ΥΓ. 5: Είστε το καλύτερο περιοδικό Πληροφορικής.

Φίλοι μας,

Σας ευχαριστούμε για τα καλά σας λόγια προς το περιοδικό. Ως προς το θέμα της πειρατείας, θα μας επιτρέψετε να διαφωνήσουμε μαζί σας: Το γεγονός ότι π.χ. ένα μαγαζί που πουλά τηλεοράσεις και videos έχει ακριβές τιμές και δεν διαθέτει εξελιγμένο σύστημα συναγερμού δεν σημαίνει πως νομιμοποιείσαι να πας τη νύχτα και να το "ξαλαφρώσεις" από όλη την πραμάτεια του... Γιατί στα προγράμματα υπολογιστών πρέπει να ισχύει κάτι διαφορετικό; Αν κάτι σου φαίνεται ακριβό, απλά δεν το αγοράζεις. Αν το πάρεις χωρίς να το πληρώσεις, αυτό αποκαλείται σε όλες τις γλώσσες του κόσμου κλοπή. It's as simple as that.

CYRIX FAN

Αγαπητό "PCM",
Είναι περιττό να κάνω σχόλια για την ύλη του αγαπημένου μας περιοδικού, για αυτό ας περάσω κατευθείαν στο ψητό.

Ο κύριος λόγος που γράφω είναι για το γνωστό σε όλους θέμα που τίθεται και αφορά την αξιοπιστία και την ταχύτητα των επεξεργαστών της Cyrix. Είμαι κάτοχος ενός τέτοιου και έχω να γράψω πως όχι μόνο δεν υστερούν των επεξεργαστών της Intel αλλά είναι και πολύ καλύτεροι. Μέχρι τώρα η ταχύτητα είναι πολύ καλή και οι μόνες φορές που έχει κολλήσει είναι εξαιτίας κακής ψύξης. Από τη στιγμή που έβαλα ένα καλό cool-εράκι δεν έχει ξανακολλήσει ποτέ. Αυτά όσον αφορά αυτό το θέμα.

Ενα άλλο θέμα που θέλω να θίξω είναι αυτό με το μάθημα της Πληροφορικής στο σχολείο (Β' γυμνασίου). ΤΙ ΑΙΣΧΟΣ ΕΙΝΑΙ ΑΥΤΟ; Μέχρι πέρσι δεν είχαμε Η/Υ ή είχαμε κάτι 286. Φέτος παίρνουμε (αφού τελικά ο σύλλογος γονέων μετά από χίλιους κόπους κατάφερε να εισακουστεί) δύο ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ 166 MMX (τα παλιά). Ωραία, λέω, θα κάνουμε κάτι ουσιαστικό. Αφού δίνουμε όλα τα παιδιά του σχολείου άλλο ένα σεβαστό ποσό για (ΑΚΟΥΣΟΝ, ΑΚΟΥΣΟΝ) ΣΚΑΜΠΟ ΓΙΑ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΤΩΝ Η/Υ (!!!), αρχίζουμε το μάθημα... Τι μάθημα; Σκέτη θεωρία (από το βιβλίο).

Αφού λοιπόν περνά το πρώτο τρίμηνο, μας ενημερώνουν ότι θα αρχίσουμε πρακτική στους υπολογιστές. Δεύτερη φορά που σκέφτομαι: "ωραία". Πάμε να κάτσουμε στο μηχάνημα... και τι να δω, πού να μην έσωνα; Ενα πρόγραμμα 5 χρονών ονόματι LOGO (πολλοί το ξέρουν). Αντί να μας μάθουν καμιά εντολή του DOS ή κάτι χρήσιμο κάτω από περιβάλλον Windows, μας μαθαίνουν ένα πρόγραμμα που μας είναι παντελώς άχρηστο.

Οποιος διαφωνεί ας έρθει να μου το πει. Καιρός είναι λοιπόν να ξυπνήσουν οι αρμόδιοι και να κάνουν τις ανάλογες ενέργειες.

Αυτά ήθελα να πω (τα είπα και ξαλάφρωσα).

ΥΓ. 1: Πανιωνιάρα και τα μυαλά στα κάγκελα!

ΥΓ. 2: Αλλη μία ψήφος υπέρ της τηλεοπτικής σειράς.

ΥΓ. 3: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα... Σας παρακαλώ, δημοσιεύστε το, για να το δουν μερικοί μερικοί.

ΥΓ. 4: Συγγνώμη και για τα τυχόν ορθογραφικά λάθη.

Φιλικά πάντα,
WaRRioR

Φίλε Warrior,

Τα προβλήματα που αναφέρεις σχετικά με τον ευαίσθητο χώρο της δημόσιας εκπαίδευσης και των μαθημάτων Πληροφορικής δυστυχώς είναι αναμφισβήτητη πραγματικότητα στη χώρα μας. Θα διάβασες ασφαλώς και σε πρόσφατο τεύχος

του περιοδικού όσα σχετικά έγραψε ο συνεργάτης μας David Meftah στη στήλη "PC Expert" για το θέμα. Σε σχέση με τους Cyrix, τώρα, είναι γεγονός πως κάποια παιχνίδια αρνούνται να τρέξουν σε μηχανήματα με τους συγκεκριμένους επεξεργαστές, ενώ δεν είναι λίγες οι εταιρίες που αναγράφουν στα κουτιά των τίτλων τους τη φράση "not compatible with Cyrix". Για αυτό το λόγο, δεν συστήνουμε μηχανήματα με Cyrix processor στην "καρδιά" τους σε gamers.

NET QUESTIONS

Αγαπητό "PC Master", Είμαι νέος χρήστης του Internet -για την ακρίβεια από χτες- και θα ήθελα, αν μπορούσες, να μου απαντήσεις σε αυτές τις "κουτές" αρχάριες ερωτήσεις:

1. Είναι αλήθεια ότι στο Internet μετά τις 11 το βράδυ πέφτουν οι μονάδες ανά 8λεπτο;

2. Πώς μπορώ να κάνω ζωντανή συζήτηση και πώς να παίξω on-line παιχνίδια;

3. Αληθεύει ότι το να στέλνεις e-mail επιβαρύνει το χρηματικό κόστος;

Ευχαριστώ προκαταβολικά, Βαγγέλης Γεωργόπουλος

Φίλε μας,
Welcome to the club! Ελπίζουμε πως η νέα στήλη μας "Learn the Net" θα σου φανεί ιδιαίτερα χρήσιμη στα πρώτα σου βήματα στο δαιδαλώδη λαβύρινθο του Internet. Ας δούμε όμως τα ερωτήματά σου:

1. Οχι. Εκτός από την OTENet, που έχει ειδική χρέωση μονάδων, στους υπόλοιπους ελληνικούς providers οι μονάδες χρεώνονται σαν να κάνεις ένα κανονικό τηλεφώνημα π.χ. σε έναν φίλο σου. Ο ΟΤΕ δηλαδή αντιμετωπίζει την κλήση σου προς τον provider σου ως μια κοινή τηλεφωνική κλήση.

2. Και τα δύο αυτά μαζί μπορείς να τα βρεις στο GameNet, το on-line δίκτυο της CompuLink που είναι αποκλειστικά αφιερωμένο στο gaming. Στη διεύθυνση www.compulink.gr/gamenet μπορείς να βρεις όλες τις πληροφορίες που χρειάζεσαι, ενώ για οποιαδήποτε απορία επικοινώνησε με την CompuLink στα τηλέφωνα 9249761-8.

3. Οχι, είναι εντελώς ψευδές.

ΠΡΟΧΩΡΗΜΕΝΟΣ... GAMER

Αγαπητό "PC MASTER", Εκτός των συγχαρητηρίων για τους γνωστούς λόγους, σας συγχαίρω επίσης γιατί, αν δεν απατώμαι, είστε πλέον το μοναδικό ανεξάρτητο περιοδικό για PC games στον ελλαδικό χώρο.

Δηλώνω πρόσφατος αναγνώστης σας (με τη βία συμπληρώνω χρόνο), λίγο προχωρημένης ηλικίας (30 και κάτι) και ασχολούμενος αρκετά με PC games στο λίγο ελεύθερο χρόνο μου. Αφορμή να σας γράψω στάθηκαν κυρίως τρία σημεία:

I. Προτροπή για δημιουργία μόνιμης στήλης προσομοιωτών

Θα μπορούσε να καλύπτει τις δημοφιλέστερες κατηγορίες (κατά τη γνώμη μου: μηχανοκίνητα σπορ, αεροσκάφη και αθλήματα). Προσωπικά θα ήθελα να περιλαμβάνει:

✓ Νέα & ειδήσεις (add-on, patches, αναγγελίες νέων τίτλων, πληροφορίες κ.λπ.)

✓ Previews, reviews και συγκριτικά μεταξύ ομοειδών τίτλων

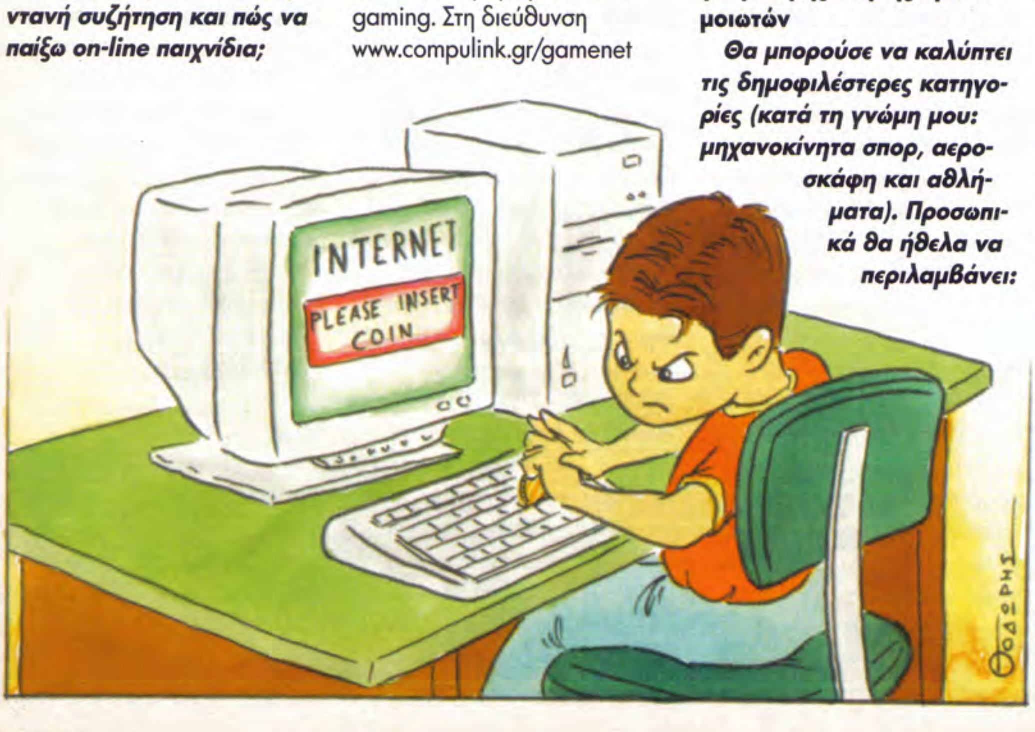
✓ Hints & tips (setup guides, track guides, cheats, easter eggs κ.λπ.)

✓ Παρουσίαση, αξιολόγηση και διαθεσιμότητα χειριστηρίων και άλλων αξεσουάρ (τιμόνια, πηδάλια κ.λπ.) που κατά κανόνα συμβάλλουν στην απόλαυση των τίτλων της κατηγορίας

Γνωρίζω πως τα RPGs, action και strategy είναι οι πλέον εμπορικές κατηγορίες (άρα δικαίως μονοπωλούν την ύλη σας), όπως επίσης γνωρίζω πως πολλά από αυτά που σας προτείνω ήδη καλύπτονται κατά καιρούς, σε διασκορπισμένα όμως σημεία του περιοδικού. Πιστεύω ότι αξίζει να συγκεντρώνονται και να παρουσιάζονται με μορφή μόνιμης στήλης κάθε μήνα (αν μη τι άλλο, υλικό υπάρχει άφθονο) - να μας γλιτώσετε κι εμάς από την "ταλαιπωρία" του Internet. :)

II. Περί γρίφων

Εδώ θα ήθελα να μεταφέρω κάποιες σκέψεις μου για τους γρίφους των adventure games. Διακρίνω μια τάση να απολαμβάνουν μεγάλης δημοσιότητας και αποδοχής παιχνίδια με απίστευτα δύσκολους (και πολλές φορές ανούσιους) γρίφους. Δηλώνω εξαρχής ότι για μένα το Riven είναι από τα χειρότερα παιχνίδια που έχουν πέσει στα χέρια μου. Εξαιρουμένων των πράγματι απίθανων γραφικών και του ήχου, απορώ πώς είναι δυνατόν η ατελείωτη μοναξιά (σχεδόν πλήρης απουσία άλλων όντων) και η έξω





από κάθε λογική δυσκολία των γρίφων να μπορούν να διασκεδάσουν έναν υγιή άνθρωπο.

Προτού με παρεξηγήσετε, αυτό που εννοώ είναι πως αν δεν είσαι παιδί, άνεργος ή επαγγελματίας του χώρου, δηλαδή με άφθονο ελεύθερο χρόνο, θέλεις να διασκεδάσεις με ένα παιχνίδι και όχι να "γεράσεις" μαζί του. Το να συναντάς δυσκολίες (ενίοτε μεγάλες) στο δρόμο σου είναι απολαυστικό, αλλά το να έχεις "γαϊδουρινή" υπομονή για να υπομένεις τις trial & error μεθόδους που απαιτούν πολλοί γρίφοι δεν είναι ούτε ευχάριστο ούτε εποικοδομητικό.

Σκεφτείτε την περίπτωση ενός κλειδιού που, αφού μπει στην κλειδαριά, μπορεί να κάνει 4 κινήσεις: εμπρός, πίσω, δεξιά, αριστερά (Black Dhalia). Αυτές οι κινήσεις επαναλαμβανόμενες δημιουργούν άπειρο αριθμό συνδυασμών. Με μεθοδευμένους πειραματισμούς "κάποτε" θα καταλήξεις στον σωστό. Ειλικρινά δεν μου προσφέρει καμιά ευχαρίστηση το να αναλωθώ σε μία τέτοια διαδικασία, η οποία ουσιαστικά δοκιμάζει το νευρικό μου σύστημα. (Πάντως το αναφερόμενο παιχνίδι, αν ήταν πιο ουσιαστικό στους γρίφους του, θα ήταν αναμφίβολα το κορυφαίο στην κατηγορία του.)

Από την άλλη, υπάρχουν παιχνίδια με ελάχιστους (Gabriel Knight 3: The Beast Within) ή ισορροπημένους (Tex Murphy: Pandora Directive) γρίφους, τα οποία έχουν (δικαίως, για μένα) χαρακτηριστεί κορυφαία, χωρίς να υποβάλλουν σε ανούσια "βασανιστήρια".

III. Μερικές απόψεις

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να τοποθετηθώ σε διάφορα θέματα που έχουν προκύψει κατά καιρούς στη στήλη αλληλογραφίας του περιοδικού.

1. Πολλοί είναι αυτοί που κατακρίνουν τον Bill Gates και τις δημιουργίες του, και μέχρι ένα σημείο (εκείνο που αποτελεί εποικοδομητική κριτική) καλά κάνουν. Θα ήθελα όμως να ρωτήσω: γιατί εξακολουθούν και χρησιμοποιούν τα προϊόντα του; Γιατί από τη μια αφορίζουν και από την άλλη έχουν μόνιμα εγκαταστημένα τα προγράμματά του στους σκληρούς δίσκους τους; Μήπως διότι η παντοδυναμία της Microsoft τελικά προσφέρει στο χρήστη προγράμματα στη μητρική τους γλώσσα, με κοινό περιβάλλον εργασίας (interface), τεχνολογίες και τεχνικές που εδραιώνονται σχεδόν ταυτόχρονα σε όλο τον πολιτισμένο πλανήτη, πληθώρα καταστημάτων για διάθεση και υποστήριξη των προϊόντων της εν λόγω εταιρίας κ.λπ.; Με λίγες λέξεις, κανείς δεν επέβαλε σε κανέναν να εγκαταστήσει Windows στον υπολογιστή του. Οποιος δεν θέλει -ή εκ των υστέρων αποφασίσει ότι δεν του κάνει το συγκεκριμένο προϊόν- είναι ελεύθερος να διαλέξει άλλο (δόξα τω Θεώ, υπάρχουν αρκετές εναλλακτικές λύσεις).

Οσοι λοιπόν είστε τ ό σ ο αηδιασμένοι, δείξτε το εμπράκτως: Αγοράστε Mac, βάλτε Linux, σνομπάρετε το Office, απαρνηθείτε όσα παιχνίδια τρέχουν μόνο σε Windows. Αυτή θα είναι, κύριοι, η "μαγκιά" σας κι όχι να βγαίνετε και να ωρύεστε σε περιοδικά και newsgroups



με αφορισμούς που δεν βγάζουν πουθενά. Διότι και το αμφίβιο αυτοκίνητο θεωρητικά ήταν πολύ καλύτερο από το συμβατικό, αλλά τι να κάνουμε που ο κόσμος προτίμησε τα συμβατικά; Αν, με το καλό, καταφέρουν να μας πείσουν ότι αξίζει περισσότερο, ε, τότε να το προτιμήσουμε. :)

2. Για τις αναβαθμίσεις, τώρα. Δεν αντιλέγω, το έχουν παρακάνει... αλλά και πάλι πιστεύω πως τα πράγματα δεν είναι τόσο τραγικά όσο παρουσιάζονται. Για το μέσο επαγγελματία δεν χρειάζεται περισσότερη από 1 (άντε 2) αναβάθμιση την 3ετία. Φυσικά δεν αναφέρομαι σε εξειδικευμένους κλάδους επαγγελματιών (γραφίστες, studios κ.λπ.) - είπαμε, μέσο επαγγελματία. :)

Το Office 95, για παράδειγμα, τρέχει μια χαρά σε 486 με 16MB μνήμη, και μάλιστα κάνει τη δουλειά του παραπάνω από καλά. Ο κύριος όγκος καταναλωτών που "θέλει" την αναβάθμιση είναι οι χομπίστες (βλ. gamers). Ε, λοιπόν, κύριε χομπίστα, πλήρωσε, όπως θα έκανες και για οποιοδήποτε άλλο χόμπι. Γιατί δηλαδή θέλεις Pentium II στα 400MHz με DVD-RAM, 64MB SDRAM, MPEG-3 κ.λπ. - και, πολύ περισσότερο, γιατί το θέλεις τ ώ ρ α ; Μήπως αφ' ενός για να κάνεις το κομμάτι σου κι αφ' ετέρου για να παίξεις το τελευταίο παιχνίδι που βγήκε; Ε, λοιπόν, καλώς ήρθες στην πραγματικότητα... η οποία χρόνια τώρα υποδεικνύει ότι, για να απολαύσεις τις όποιες τελευταίας τεχνολογίας απαιτήσεις σου, ΠΡΕΠΕΙ να πληρώσεις.

Αλλιώς ικανοποιήσου με τα υπάρχοντα - ή άλλαξε χόμπι.

3. Κόντρες μεταξύ adventur-άδων, starteg-άδων, action-άδων κ.λπ.: Προς τι ο πανικός, κύριοι (και δεσποινίδες/κυρίες); Κανείς δεν πείθει κανέναν. Καθένας έχει τις προτιμήσεις του για τους δικούς του, προσωπικούς, λόγους. Απόλυτα κατανοητό και σεβαστό.

4. Τέλος, θα ήθελα να προτείνω στο περιοδικό στην πίσω μεριά του καλύμματος του CD να αναγράφετε, εκτός από τη λίστα των παιχνιδιών, και τις λίστες των patches και των solutions που συμπεριλαμβάνονται στο CD. Ξέρετε από τι βαβούρα θα μας γλιτώσετε;

Ελπίζοντας να μη σας πολυζαλάδιασα... εννοώ πολυκούρασα... σας εύχομαι καλή συνέχεια στο συνεχώς βελτιωμένο περιοδικό σας.

Χάρης Καραγιάννης

Φίλε Χάρη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, οι δε προτάσεις σου -πολλές από τις οποίες είναι εξαιρετικά ενδιαφέρουσες- να είσαι σίγουρος ότι θα εξεταστούν με τη δέουσα σοβαρότητα. Οπως βλέπεις, δημοσιεύουμε και τις απόψεις σου, οι οποίες είμαστε σίγουροι πως θα αποτελέσουν το έναυσμα για αρκετές συζητήσεις από τη στήλη.

XT RULES, OK?

Αγαπητό "PC Master",

Μόλις έπιασα στα χέρια μου το τεύχος Μαΐου, "έτρεξα" αμέσως στη στήλη της αλληλογραφίας, καθώς είναι μία από τις πιο αγαπημένες μου. Με μεγάλη μου ευχαρίστηση διάβασα το γράμμα με τίτλο "ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΓΙΑ... ΟΛΑ" από

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

τον D.H.G. the Barbarian και την παρέα του, το οποίο είναι πράγματι μια επιστολή για όλα. Κατά τη γνώμη μου, οι απόψεις των 5 φίλων είναι από τις σωστότερες και πιο αντικειμενικές που έχουν δημοσιευτεί από τη στήλη αυτή. Ωστόσο, θα ήθελα να επισημάνω κάποια σημεία όσον αφορά στη σύγκριση μεταξύ 8088 και Xilium.

α) Εντελώς πληροφοριακά, οι περισσότεροι 8088 συνοδεύονταν από μία κάρτα γραφικών Hercules και μία ασπρόμαυρη, κιτρινόμαυρη ή πρασινόμαυρη οθόνη. Η ανάλυση της HERCULES σε κατάσταση γραφικών ήταν μία και μοναδική -720x348, αν θυμάμαι καλά-, αλλά μπορούσαν να επιτευχθούν και άλλες (χαμηλότερες) αναλύσεις μέσω του "θρυλικού" SIMCGA, που συνόδευε κάθε δισκέτα (ΝΑΙ, δισκέτα 5,25") του "PC Master". Φυσικά, εκείνες οι μονόχρωμες αναλύσεις δεν συγκρίνονται με τίποτα με τις αναλύσεις και τα χρώματα μιας SVGA κάρτας. Η Hercules όμως είχε ένα πλεονέκτημα απέναντι σε όλες τις σημερινές κάρτες γραφικών: Πρόσφερε τους πιο καθαρούς χαρακτήρες σε κατάσταση κειμένου, αλλά αυτό δεν μας ενδιαφέρει, καθώς κανείς (εκτός από μένα) δεν βλέπει την κατάσταση κειμένου παρά μόνο στο BOOT του υπολογιστή.

β) Ενα πολύ σημαντικό θέμα είναι αυτό που αφορά στα "προβλήματα" και τα "κρεμάσματα" του 8088 σε σχέση με τα αντίστοιχα ενός σημερινού επεξεργαστή/υπολογιστή. Η αλήθεια είναι ότι στον 8088 που είχα κάποτε τα προβλήματα ήταν ΣΠΑΝΙΑ. Αυτό όμως δεν έχει καμία σημασία. Τα προβλήματα που εμφανίζονται κατά τη χρήση ενός σωστού υπολογιστή δεν οφείλονται στον ίδιο τον υπολογιστή αλλά στο software που χρησιμοποιεί. Αυτός είναι και ο λόγος που ο 8088 δεν "κρέμαγε" ποτέ. Τα προγράμματα ήταν απλά και λιτά, ενώ τα περισσότερα ήταν πολύ καλά σχεδιασμένα. Ακόμη και μία κονσόλα SNES ή MEGA DRIVE θα "κρέμαγε", αν το software (στην ουσία hardware) είχε κάποια bugs. Οπότε, δεν μπορούμε να κατηγορήσουμε ούτε τον 8088 αλλά ούτε τον Xilium για πιθανά "κολλήματα". Για όλα φταίει το software.

γ) Εδώ φτάνουμε σε ένα άλλο θέμα που θίχθηκε στο εν λόγω γράμμα: ο προγραμματισμός. Ναι, συμφωνώ στο ότι τώρα και η "κουτσή Μαρία" μπορεί να προγραμματίσει. Ομως αυτή είναι η αιτία για τα "κρεμάσματα" που ανέφερα προηγουμένως. Οι σημερινές Visual γλώσσες προγραμματισμού είναι μεν εύκολες στη χρήση τους αλλά δεν προσφέρουν στο μη επαγγελματία προγραμματιστή αρκετό έλεγχο πάνω στο παραγόμενο πρόγραμμα. Βέβαια εξαίρεση αποτελούν η

C και η C++. Τώρα, ως προς τη "μυστικοπάθεια" που υπήρχε στην εποχή του 8088, θα ήθελα να επισημάνω πως πάντα θα υπάρχουν κάποιες "απόκρυφες" τεχνικές προγραμματισμού. Οπως υπήρχαν στον 8088, υπάρχουν και στον Xilium. Απλώς, ο χρήστης/προγραμματιστής μιας Visual γλώσσας δεν έχει τη δυνατότητα να τις χρησιμοποιήσει απευθείας και τις αγνοεί πλήρως. Μάλιστα, στην εποχή του 8088 ήταν πολύ ευκολότερο να μάθει και να χρησιμοποιήσει τέτοιες τεχνικές, κυκλοφορούσαν πολλά βιβλία που αναφέρονταν σε αυτές, ενώ σήμερα τέτοιου είδους βιβλία είναι πράγματι ελάχιστα.

δ) Σχετικά με το plug'n'-play: Πράγματι, προσωπικά ούτε εγώ έχω συναντήσει ποτέ προβλήματα, αλλά έχει τύχει να δω περιπτώσεις που δεν δούλευε καθόλου (κι ας μην υπήρχαν άλλες συσκευές στο σύστημα). Απλώς, δεν πρέπει να είμαστε απόλυτοι, καθώς υπάρχουν χρήστες που πράγματι έχουν αντιμετωπίσει τέτοιου είδους προβλήματα.

Τέλος, θα ήθελα να δώσω συγχαρητήρια στους συντάκτες του γράμματος "ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ ΓΙΑ... ΟΛΑ", καθώς με βρίσκουν απόλυτα σύμφωνο στις αναφορές τους για τα παιχνίδια και κυρίως για το Internet.

Παύλος 'Μ.Η.'

▼ Φίλε Παύλο,

Θα συμφωνήσουμε μαζί σου στο ότι οι προγραμματιστές έκαναν σαφώς καλύτερη δουλειά την εποχή του XT παρά σήμερα, αν και τα εργαλεία που έχουν πλέον στη διάθεσή τους είναι κατά πολύ βελτιωμένα. Θα τους δικαιολογήσουμε μόνο ως προς το ότι ο ανταγωνισμός μεταξύ των εταιριών τώρα πια εμφανίζεται ιδιαίτερα έντονος, κάτι που έχει ως συνέπεια όλοι να κυκλοφορούν νεότερες εκδόσεις των προγραμμάτων τους κάθε λίγους μήνες. Αυτό δεν το γράφω τόσο για να υπερασπίσω τους προγραμματιστές, με το επιχείρημα πως και αυτοί έχουν πολλή και συνεχή δουλειά αφού πρέπει κάθε λίγο και λιγάκι να ετοιμάζουν νέες versions, αλλά κυρίως για να θίξουμε το ζήτημα από την εξής πλευρά:

Ενας προγραμματιστής δεν δουλεύει "εκ του μηδενός", διαθέτει στα χέρια του συγκεκριμένα εργαλεία και προδιαγραφές (π.χ. γλώσσα με την οποία θα δουλέψει, hardware όπου θα τρέχει το πρόγραμμά του, λειτουργικό σύστημα που θα υποστηρίζει κ.λπ.). Οταν λοιπόν αυτά αλλάζουν με ταχύτατους ρυθμούς, όπως αντιλαμβάνεσαι, ο προγραμματιστής αδυνατεί να ελέγξει τη ροή των γεγονότων και να τηρήσει τα χρονοδιαγράμματά του, ενώ χρειάζεται, προτού ακόμα τελειώσει τον κώδικά του, να κάνει μετατροπές ή ακόμα και να τον ξαναγράψει σε μεγάλο βαθμό. Για αυτό το λόγο οι περισσότεροι προγραμματιστές πλέον δίνουν βαρύτητα στον "ανοικτό" κώδικα, που μπο-



ρεί να μην έχει τις τελειότερες δυνατότητες αλλά βολεύει στις "επεμβάσεις" (κοινώς patches ή updates). Βέβαια, το αν όλα αυτά λειτουργούν υπέρ του χρήστη είναι μια άλλη, μάλλον πονεμένη, υπόθεση...

MODEM vs BENCHMARKS

Αγαπητό περιοδικό,
Σου στέλνω αυτό το mail έπειτα από 5 ή και περισσότερους μήνες. Στο διάστημα αυτό βελτιώθηκες ποσοτικά και ποιοτικά. Ο λόγος που επικοινωνώ μαζί σου είναι για να μου απαντήσεις αν το φαινόμενο που θα σου αναφέρω εξηγείται λογικά...

Εγκαθιστώ λοιπόν τα Norton Utilities 2.0 for Win95 και τρέχω το System Information. Κάνω ένα benchmark και μου δίνει βαθμολογία 25,4. Το σύστημά μου είναι ένας P100MHz (Intel), 48MB EDO RAM και μια motherboard, της οποίας τα στοιχεία δεν γνωρίζω (αυτά τα τρία στοιχεία ελέγχει το benchmark - CPU, memory & motherboard). Με δεδομένο το ότι ένας P90 παίρνει από το benchmark 20, υποθέτω πως το σύστημά μου δουλεύει μια χαρά. Μπαίνω όμως μια μέρα στο Internet και, πως μου 'ρθε δεν ξέρω, τρέχω πάλι το benchmark, αυτή τη φορά ενώ είμαι συνδεδεμένος. Εκπληκτος βλέπω τη βαθμολογία του PC μου να πέφτει στο 5,5 (!) - λιγότερο και από έναν 486. Ρωτώντας τους δικτυακούς φίλους μου, έμαθα πως σε εκείνους η ταχύτητα παραμένει σταθερή, είτε είναι συνδεδεμένοι είτε όχι. Μου πρότειναν δε να ελέγξω το modem μου. Εχω, λοιπόν, ένα ComPRO 33.6 Internal, το οποίο -όπως αναφέρει το "βιβλιαράκι" του- χρησιμοποιεί CPU power για να δουλέψει. Είναι το modem μου ο λόγος για τον οποίο πέφτει τόσο δραματικά η ταχύτητα του υπολογιστή μου; Αν ναι, βάζοντας ένα US Robotic 33.6 Internal θα αλλάξει η κατάσταση; Σε εκλιπαρώ να μου απαντήσεις, για να έχω και εγώ ταχύτερες μέρες στο Δίκτυο (και ειδικά στο Quake ;-)).

Ο εκλεκτός σας φίλος
Clairvoyant

Φίλε μας,
Εφόσον το modem σου χρησιμοποιεί resources του επεξεργαστή για τη λειτουργία του, είναι φυσικό να παρατηρείται μείωση των διαθέσιμων πόρων του συστήματος, κάτι που εκφράζεται και με την πτώση του benchmark που αναφέρεις. Μεταπήδηση σε modem που έχει δικό του chip για κάθε δουλειά που κάνει και δεν χρησιμοποιεί τον επεξεργαστή έχει νόημα μόνο αν, ταυτόχρονα με το surfing στο Internet, θέλεις να γίνονται και άλλες δουλειές στο μηχάνημά σου. Αν αυτό όντως ισχύει και παρατηρείς πτώση της ταχύτητας στις εργασίες που εκτελούνται παράλληλα, τότε ναι, άλλαξε modem. Αν όμως αλλάξεις το modem σου μόνο και μόνο επειδή είδες ένα μικρό benchmark, μάλλον θα δώσεις τζάμπα λεφτά...

GRAND PRIX 2

Αγαπητό "PC Master",
Γράφω αυτό το γράμμα με σκοπό να πω τις εντυπώσεις μου για το Grand Prix 2. Λοιπόν, για μένα ήταν κάτι το ανεπανάληπτο. Είμαι 26 χρόνων. Αλλη φορά δεν είχα ανταγωνιστεί



σε παιχνίδι άτομα άγνωστα σε μένα και μάλιστα μπροστά σε κοινό. Εντάξει, άλλο να παίζω με τον ξάδελφό μου και άλλο με κάποιον που δεν τον έχω ξαναδεί. Τα χέρια μου έτρεμαν λες και είχα Πάρκινσον. Από ό,τι είδα όμως δεν ήμουν ο μόνος. Σχεδόν όλα τα παιδιά είχαν το ίδιο πρόβλημα.

Επαιξα στο FIFA. Ξεκίνησα την Παρασκευή με σκοπό να το διασκεδάσω. Για αυτόν το λόγο μετέφερα την ατμόσφαιρα που επικρατεί στο σπίτι μου, όταν παίζω με τον ξάδελφό μου, στο Grand Prix.

Τι βρισίδια έριχνα για τους παπουτσέληδες αν τυχόν υπήρχε καμία αμφισβητούμενη φάση, τι κατάρες αν υπήρχαν δοκάρια και είχα πολλά, τι παρακλήσεις να μη μου ρίξουν πολλά γκολ οι αντίπαλοί μου! Από τους αγώνες μου θα μου μείνουν δύο στιγμές. Η πρώτη, το Σάββατο που κέρδισα τον κοτσιδάκια, νούμερο 3 στην τελική κατάταξη, αν θυμάμαι καλά. Είχαν έρθει παιδιά που είχα γνωρίσει εκεί και μου έσφιγγαν το χέρι. Ηταν φοβερό. Και η δεύτερη, την Κυριακή που αποκλείστηκα από τη δεκαεξάδα. Ο Ηλίας, το νούμερο 16, που με απέκλεισε είπε ότι του φτάνει που με νίκησε. Φίλε, τον χάρηκα τον αγώνα μας. Ηταν και γ... τα παιχνίδια και μπράβο που με κέρδισες. Να 'σαι καλά. Ομως να πω και δυο λόγια για τους διαιτητές. Τι ασυνεννοησία ήταν αυτή; Να μην ξέρουν πώς να πάρουν τη μίζα τους; Ο ένας ήθελε τα λεφτά μόνο, ο άλλος ήθελε και το πορτοφόλι, ο τρίτος ήθελε επιταγή. Είναι πράγματα αυτά; Ας μιλήσουμε σοβαρά. Ολοι οι διαιτητές-συντάκτες ήταν φανταστικά παιδιά. Είδα, επιτέλους, τους ανθρώπους που γράφουν στο περιοδικό.

Μάριε, αν δεν βάλει ο Πατρίκος με τον Κράτσα σκυλιά στην είσοδο, θα περάσω καμιά βόλτα. Με την ευκαιρία, ο Πατρίκος ήρθε ή όχι; Μήπως ήρθε ινκόγκνιτο; 'Η δεν τον φέρατε μήπως φύγουν όλοι οι παίκτες; Επίσης, άκουγα τον Βαγγέλη να λέει όλο για τις μαζορέτες, και μαζορέτες δεν έβλεπα. Δεν κάθισα μέχρι τέλος γιατί ήμουν λίγο μακριά. Ελπίζω να μην έχασα. Αλλο παράπονο: Υπήρχαν τόσο όμορφες υπάρξεις που δεν μας άφηναν να παίξουμε. Ηταν πράγματα αυτά;

Κάπου εδώ να τελειώσω. Σας ευχαριστώ για αυτό το τριήμερο. Πέρασα αξέχαστα. Να είμαστε όλοι καλά να ξαναμαζευτούμε το φθινόπωρο. Και μέχρι τότε...

Only the Strong will Survive!

Νίκος Γεωργόπουλος

Φίλε Νίκο,

Πράγματι χαιρόμαστε που διασκέδασες τόσο πολύ στο Grand Prix 2! Ο Πατρίκος δυστυχώς δεν ήταν εκεί, γιατί όταν η Βασούλα έμαθε πως θα υπάρχουν μαζορέτες, του... συνέστησε διακριτικά να αποφύγει να παραστεί στην εκδήλωση (πιο συγκεκριμένα τον κλείδωσε στο δωμάτιό του με νερό και ξηρά τροφή μέχρι την Κυριακή το βράδυ). Οσο για τις μαζορέτες, κρίμα που έφυγες νωρίς κι έχασες το εντυπωσιακό στριπτίζ τους (αν και, για την ακρίβεια, το έχασαν όλοι, μια και οι μαζορέτες μας ήταν λιγάκι ντροπαλές και γδύθηκαν μόνο μπροστά στον κ. Κράτσα, αφού όμως πρώτα είχε αποχωρήσει όλο το κοινό). Better luck next time! PC

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλους που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλους, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα συγκεκριμένα παιχνίδια έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που ήδη φάνταζε τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers, για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ένα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!
Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 100%

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pacman στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '92 **Βαθμολογία:** 80%

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GABRIEL KNIGHT

Μία περιπέτεια με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα Gabriel Knight αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.
Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

MYST

Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

PHANTASMAGORIA



Ενα από τα πρώτα adventures της Sierra με ψηφιοποιημένα videos, μεγάλο cast ηθοποιών και κινηματογραφικές λήψεις. Περιλάμβανε τον αριθμό-ρεκόρ για την εποχή των 7 CD-ROMs, γεμάτων γραφικά υψηλής ποιότητας. Κατά τα άλλα, ήταν ακόμη ένα adventure που πιστοποιούσε τα υψηλά standards της Sierra.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 90%

THE DIG



Ενα από τα τελευταία adventures της LucasArts με handmade γραφικά που, εκτός από εκπληκτικές απεικονίσεις, διέθετε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν τα εν λόγω adventures διάσημα: πλούσια δράση, έξυπνο σενάριο, ευρηματικούς γρίφους. Από τις υψηλότερες βαθμολογίες που μπήκαν στο "PC Master".
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

GABRIEL KNIGHT II

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα adventures που δημιουργήθηκαν ποτέ ήταν μία ευχάριστη εξαίρεση στον κανόνα που θέλει τα sequels να υστερούν σε πρωτοτυπία. Ο Gabriel Knight θα βρεθεί απρόσμενα από τη θερμή Νέα Ορλεάνη στην παγωμένη Ευρώπη, για να εξιχνιάσει, όπως αυτός ξέρει, ένα ακόμα μυστήριο. Η βαθμολογία του τα λέει όλα.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 99%

SHERLOCK HOLMES - ROSE TATTOO



Ο πασίγνωστος ντετέκτιβ δεν εγκαταλείπει εύκολα τα computer games και καλά κάνει, γιατί δημιουργεί το υπόβαθρο για την κατασκευή πολύ καλών adventures. Στο Case of the Rose Tattoo θα πρέπει να φθάσει στη λύση μίας υπόθεσης κατασκοπίας μέσα από συνεχείς, ως είθισται, ανατροπές. Τα καταπληκτικά γραφικά και οι πολλές ώρες κορυφαίας αστυνομικής δράσης συνέθεσαν ένα ακόμα hit για το δίδυμο Holmes - Watson.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

LARRY 7 - Love for Sail



Το απόλυτο sex symbol στην ιστορία των computer games δεν είναι η Lara Croft παρά τις εντυπωσιακές καμπύλες της (στο κάτω- κάτω, δεν είναι παρά πολύγωνα). Τον τίτλο της πιο cult ψηφιακής φιγούρας κατέχει εδώ και πολλά χρόνια ο Larry. Στην έβδομη περιπέτειά του αποφάσισε να πάει κρουαζιέρα για να μπλεχτεί σε νέους πονηρούς μπελάδες. Τα βελτιωμένα γραφικά αναδείκνυαν με τον καλύτερο τρόπο τα αποκαλυπτικά Easter Eggs.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

Το πάνθεον... των games

ACTION

MORTAL KOMBAT
Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-op για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

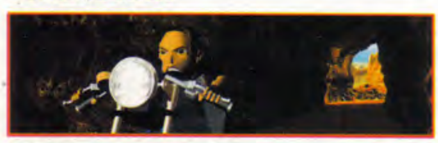
CRUSADER: NO REMORSE
Ενας σταυροφόρος του μέλλοντος με απίστευτα καταστροφικές δυνάμεις ήταν το θέμα αυτού του τρισδιάστατου ισομετρικού action. Μπορούσατε (και οφείλατε) να καταστρέψετε σχεδόν τα πάντα, αφού οι εκρήξεις ήταν το βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού μετά το εθιστικό gameplay.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα Doom-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV
Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγιναν ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

CRUSADER: NO REGRET


Ενα ιδιαίτερα βίαιο action που επέμενε στην τρισδιάστατη ισομετρική άποψη - και καλά έκανε. Αναλαμβάνετε την πλήρη καταστροφή ενός σεληνιακού σταθμού με μία μεγάλη ποικιλία όπλων. Καταιγιστική δράση και εξαιρετικά γραφικά έδιναν την αίσθηση του πραγματικού. Περιείχε δε ορισμένες από τις εντυπωσιακότερες εκρήξεις σε computer game.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

TOMB RAIDER


Το παιχνίδι που δεν χρειάζεται πολλές συστάσεις. Σηματοδότησε τη νέα εποχή των παιχνιδιών δράσης, με εξελιγμένα τρισδιάστατα γραφικά που υποστηρίζονταν από εξειδικευμένους 3D επιταχυντές. Η πρωταγωνίστρια Lara Croft, ο θηλυκός Indiana Jones, έγινε το πρώτο ψηφιακό sex symbol και πρωτοσέλιδο σε πολλά, άσχετα με το αντικείμενο των παιχνιδιών, περιοδικά.
Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 94%

SIMULATION

SENSIBLE SOCCER
Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα -αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το διπλό ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0
Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-on καθιστούν εδώ και χρόνια τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

US NAVY FIGHTERS
Με 50 αποστολές και 5 φοβερά αεροσκάφη στο οπλοστάσιό του, το US Navy Fighters έδινε μια καλή περιγραφή της αμερικανικής ιστορίας των



αιθέρων, η οποία, σε συνδυασμό με τα εξαίρετα γραφικά, έμενε αποτυπωμένη για καιρό. Κανείς βέβαια δεν ισχυρίστηκε ότι ήταν εύκολο. Χρειαζόταν μεγάλη εξάσκηση για να αποφευχθεί η κατάρριψη.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 96%

FLIGHT UNLIMITED
Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED


Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

TOP GUN
Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος

OLD TREASURES

"Διαμάντια" που δεν έχασαν τη λάμψη τους

SENSIBLE SOCCER


Το ένα από τα δύο θρυλικότερα ποδοσφαιράκια - με την παλιά έννοια του όρου - που εμφανίστηκαν στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Τον παλιό, καλό καιρό οι Amiga users ήταν χωρισμένοι σε δύο στρατόπεδα, ήτοι στους οπαδούς του Sensible και σε αυτούς του έτερου θρύλου, ονόματι Kick off. Το Sensible Soccer κυκλοφόρησε στα συγκεκριμένα μηχανήματα το 1991 από τη Sensible Software, ενώ σύντομα ακολούθησε η κυκλοφορία και μίας PC έκδοσης από τη Renegade που σημείωσε μεγάλη επιτυχία. Εν έτει 1991 τα PCs είχαν μόλις αρχίσει να αντιμετωπίζονται ως μηχανήματα που μπορούσαν να τρέξουν και παιχνίδια. Την αρχική επιτυχία ακολούθησε το Sensible World of Soccer που περιλάμβανε το σύνολο σχεδόν των ομάδων του πλανήτη σε εθνικό και συλλογικό επίπεδο, με πλήρεις και αξιόπιστες συνθέσεις και πολλές βελτιώσεις στο χειρισμό. Τα γραφικά του μπορεί να φαντάζουν αστεία σήμερα, αλλά ως προς το gameplay μπορεί άνετα να συγκριθεί με τα πλέον σύγχρονα παιχνίδια καθώς ο παίκτης μπορούσε να κάνει σχεδόν τα πάντα και να εντρυφά στα μυστικά του αθλήματος ακόμα και έπειτα από μήνες παιξίματος. Το σχεδόν άριστο gameplay έχει καταστήσει το παιχνίδι αθάνατο. Users που αρνούνται να εκσυγχρονιστούν έχουν βρει στο Sensible Soccer ένα διαχρονικό ψυχαγωγικό μέσο.

The Hall Of Fame



στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

F1 GRAND PRIX 2



Μετά τον εκπληκτικό αρχικό τίτλο που παρέμεινε για χρόνια κλασικός, ήρθε το sequel αυτό για να συμπληρώσει τεχνολογικά ένα σχεδόν τέλειο παιχνίδι. Η καλύτερη και ρεαλιστικότερη ευκαιρία που μπορεί να σας δοθεί για να βρεθείτε στο τιμόνι της Formula 1.
Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

F-22 LIGHTNING II

Ενας αρκετά εύκολος στην εκμάθηση flight simulator με πολύ όμορφα φωτορεαλιστικά γραφικά. Μολονότι ιδανικός για αρχάριους, δεν θα απογοητεύσει τους hardcore οπαδούς των εξομοιωτών.
Παρουσίαση: Νοέμ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT SIMULATOR 6.0

Ενα βήμα πριν από τον Flight Simulator 98 γνωρίσαμε τον Flight Simulator 6.0, τον πρώτο για τα Windows 95. SVGA γραφικά, ταχύτατα πολύγωνα, ήχος υψηλής ποιότητας, νέα αεροσκάφη και πτήσεις ήταν ορισμένα από τα πλεονεκτήματα που προχώρησαν ένα βήμα ακόμα τον "ιστορικό" τίτλο της Microsoft. Τα πάρα πολλά add-on που κυκλοφόρησαν και κυκλοφορούν για τον τίτλο συνιστούν εγγύηση για την αντοχή του στο χρόνο.
Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

NASCAR RACING 2

Η συνέχεια ενός από τα καλύτερα rally games που εμφανίστηκαν στα PCs ήταν η κλασική περίπτωση "δυνατού" sequel. Εκμεταλλευόμενο την αποκλειστικά 3D επιτάχυνση ήταν από τα πρώτα που έφεραν τον αέρα των coin-op στις SVGA οθόνες των προσωπικών υπολογιστών. Με επανασχεδιασμένο interface για απλούστερη οδήγηση (το πρωτότυπο έπασχε ελαφρώς από υπερβολικό ρεαλισμό) και multiplayer δυνατότητες εξακολουθεί να παίζεται ενθουσιωδώς.
Παρουσίαση: Μάρτ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

STRATEGY

MASTER OF ORION

Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του Γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE

Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier, δημιουργού του Civilization, όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική ανάπτυξή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

ULTIMA

Η μεγαλύτερη σειρά role playing games κοντεύει να κλείσει 20 χρόνια ιστορίας καθώς το πρώτο Ultima κυκλοφόρησε το 1980. Ηταν η σειρά που αποτέλεσε το big bang για την Origin, φέρνοντάς την στο club των μεγάλων κατασκευαστών. Το μοναδικό στιλ των Ultima κέρδισε όλους τους οπαδούς του είδους και πύκνωσε τις τάξεις τους καθώς ολοένα περισσότεροι παίκτες χάνονταν στους φανταστικούς τους κόσμους. Ο δημιουργός του πρώτου τίτλου, Richard Garriott, ήταν μόλις δεκαοκτώ χρόνων, όταν έγραψε το Ultima σε έναν Apple II, μία εποχή που οι IBM PCs δεν είχαν ακόμα κατασκευαστεί.

Ultima I



Στο πρώτο Ultima, τα υποτυπώδη γραφικά του οποίου ήταν αποκάλυψη για την εποχή εκείνη, ο παίκτης έπρεπε, κατά παραγγελία του Lord British, να απαλλάξει μία μαγεμένη περιοχή, τη Sosaria, από τις ορδές του μάγου Mondaine. Ο πρώτος αυτός τίτλος πούλησε 50.000 αντίτυπα, όταν τα computer games έκαναν τα πρώτα τους βήματα.

Ultima II: Revenge of the Enchantress

Δύο χρόνια αργότερα ο Garriott ολοκληρώνει το δεύτερο παιχνίδι της σειράς και το διαθέτει στην αγορά μέσω της Sierra. Στον δεύτερο αυτό τίτλο ο παίκτης αντιμετωπίζει τη Minax, μαθητευόμενη του Mondaine, που προσπαθεί να εκδικηθεί για το πάθημα του δασκάλου της. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε και στους Commodore 64 και στον 8μπιτο Atari.



Ultima III: EXODUS

Ενα σημαδιακό παιχνίδι, καθώς ήταν το πρώτο που κυκλοφόρησε από τη νεοσυσταθείσα τότε Origin, που δούλευε περισσότερο ως οικογενειακή επιχείρηση, αφού ο Garriott δεν έμεινε ευχαριστημένος από την αδηφαγία της Sierra. Exodus (που είναι και λίγο αλληγορικός τίτλος, υποδηλώνοντας την έξοδο του Garriott από το κύκλωμα των μεγάλων διανομέων) ήταν το όνομα του γόνου των Mondaine και Minax που εξαπόλυσε επίθεση στον κόσμο. Μετά την ήττα του, οι πόλεις-κράτη ενώνονται υπό τον Lord British σχηματίζοντας την Britannia. Εδώ τελειώνει και η πρώτη τριλογία.



Ultima IV: Quest of the Avatar



Αναζητώντας τις αληθινές αξίες, ο Lord British στέλνει έναν ακόλουθό του να βρει τον αρχαίο Κώδικα της Σοφίας. Οποιος τον ανακάλυπτε θα έπαιρνε τον τίτλο του Avatar. Το Ultima IV κυκλοφόρησε το 1985 και, μαζί με τις εικαστικές βελτιώσεις, έφερνε μία σημαντική καινοτομία στο χώρο των RPGs καθώς έπρεπε να φερθεί με έναν συγκεκριμένο τρόπο, αν ήθελε να κερδίσει στο παιχνίδι. Δεν έχανε αν σκότωνε, έκλεβε ή έλεγε ψέματα - απλώς δεν μπορούσε να κερδίσει. Role playing με όλη τη σημασία της λέξης.

Ultima V: Warriors of Destiny

Τρεις σατανικοί Shadowlords φυλακίζουν τον Lord British και χρησιμοποιούν ως όργανό τους τον Lord Blackthorn, ενώ ο παίκτης πρέπει να ελευθερώσει τον φυλακισμένο και να

Το πάνθεον... των games

COMMAND AND CONQUER

Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.

Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2

Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multiplayer δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.

Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CIVILIZATION II



Το πρωτότυπο Civilization ήταν η ανεπανάληπτη επιτυχία του Sid Meier. Το δεύτερο μέρος της σειράς κυκλοφόρησε από τη Microprose χωρίς τη συμβολή του και ήταν μία διασκευή του πρώτου, έτσι όπως το ήθελε η πλειονότητα των χρηστών. Τα γραφικά ήταν σαφώς βελτιωμένα, περιλαμβάνονταν videos και extra μονάδες, ένα ενσωματωμένο cheat mode και οτιδήποτε άλλο θα μπορούσε να κάνει το κλασικό κλασικότερο.

Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 95%

AFTERLIFE

Η εξομοίωση του μεταθανάτιου κόσμου δεν είναι και τόσο μακάβρια υπόθεση, όταν έχουμε να κάνουμε με ένα απίστευτα χιουμοριστικό αλλά και εθιστικό παιχνίδι στρατηγικής. Προσπαθήστε να δώσετε σε κάθε νεκρό αυτό που του αξίζει, τιμωρώντας ή ανταμείβοντάς τον με τους πιο αστείους τρόπους που φανταστήκατε ποτέ.

Παρουσίαση: Σεπτ. '96 **Βαθμολογία:** 95%

DEADLOCK

Διαχειριστείτε σωστά τους πόρους της αποικίας σας και εκτοπίστε τις άλλες φυλές που σας ανταγωνίζονται στην κατάκτηση του πλανήτη. Με όμορφα λειτουργικά γραφικά και ένα πολύ φιλικό user interface, το Deadlock κατάφερε να κερδίσει αρκετούς επίδοξους κατακτητές.

Παρουσίαση: Δεκ. '96 **Βαθμολογία:** 92%

MASTER OF ORION II

Το sequel του Master of Orion ήταν ένας εξαιρετικός από κάθε άποψη τίτλος. Όχι μόνο δεν έχασε τίποτε από τον εθισμό, την πληρότητα και την ευελιξία του αυθεντικού, αλλά ενίσχυε όλα αυτά τα χαρακτηριστικά και τα εμπλούτιζε με SVGA γραφικά και νέες δυνατότητες που απογείωναν το gameplay.

Παρουσίαση: Φεβρ. '97 **Βαθμολογία:** 93%

KKND

Eνα strategy πραγματικού χρόνου, από τα τελευταία που έτρεχαν και στο DOS. Χωρίς να φέρνει κάποια μεγάλη καινοτομία στο χώρο, διέθετε εξαιρετικά SVGA γραφικά, αξιόλογη τεχνητή νοημοσύνη καθώς και μία μεγάλη ποικιλία αποστολών με δύο διαφορετικούς στρατούς. Το δυνατότερο σημείο του ήταν το σενάριό του, αφού σας έβαζε με πολύ πειστικό τρόπο στη θέση των, μετά τον πυρηνικό όλεθρο, απελπισμένων στρατευμάτων.

Παρουσίαση: Μάιος '97 **Βαθμολογία:** 90%



τον βοηθήσει να διώξει το κακό από την Britannia. Εκτός από τη μεγαλύτερη σεναριακή πλοκή και δράση, το πέμπτο μέρος ήταν εξαιρετικά βελτιωμένο και στα γραφικά.

Ultima VI: The False Prophet

Στο έκτο μέρος της σειράς ο Avatar έρχεται αντιμέτωπος με τα Gargoyles που επιτίθενται στην Britannia μέσω των Moongates. Στο The False Prophet υπάρχει μία σεναριακή ανατροπή, καθώς τα Gargoyles δεν είναι επιθετικά αλλά αποζητούν τον Κώδικα της Σοφίας που ο Avatar πήρε στο Ultima IV. Χωρίς αυτόν ο κόσμος τους καταρρέει. Το παιχνίδι είναι το πρώτο που σχεδιάστηκε εξ ολοκλήρου σε PC, κάτι που το έκανε μεγαλύτερο και πλουσιότερο. Με το παιχνίδι αυτό κλείνει η δεύτερη τριλογία.



Ultima VII: The Black Gate & Serpent Isle

Το έβδομο μέρος της σειράς χωρίστηκε σε δύο ξεχωριστά μέρη, καθένα από τα οποία περιλάμβανε και ένα add- on (Forge of Virtue και The Silver Seed). Το Black Gate (1992) απέσπασε τις καλύτερες κριτικές, αφού έφερνε πολλά νέα στοιχεία. Η δράση εκτεινόταν πλέον σε ολόκληρη την οθόνη, ο χειρισμός γινόταν αποκλειστικά μέσω mouse, ενώ σαφώς βελτιωμένα ήταν γραφικά και ήχος. Το Serpent Island (1993) έφερε με τη σειρά του κάποιες βελτιώσεις όπως μεγάλα πορτρέτα των χαρακτήρων και καλύτερο χειρισμό του inventory, αλλά δεν γνώρισε τη δόξα του Black Gate. Το Ultima VII ασχολείται με τους αγώνες του Avatar κατά του σκοτεινού Guardian.



Ultima VIII: Pagan

Το Pagan ήταν ένα ξεχωριστό παιχνίδι για τη σειρά από κάθε άποψη, όντας το πρώτο που κυκλοφόρησε και σε CD. Ο παίκτης αναλαμβάνει να σώσει τον Avatar που έχει μεταφερθεί από τον Guardian σε έναν άγνωστο, αφιλόξενο πλανήτη. Μη έχοντας κανέναν γνωστό και κανένα εφόδιο ή ακόμα και hint για το τι πρέπει να κάνει, ο Avatar αφήνεται να τα βγάλει πέρα μόνος του. Διαφορές υπήρχαν και στα γραφικά, που ήταν πολύ καλύτερα, με λεπτομερές animation και αλλιώτικη προοπτική, ενώ και ο χειρισμός έτεινε προς το real time action. Το Pagan ευνοούσε κατά πολύ την εξερεύνηση.



Ultima IX - Ultima OnLine



Το Ultima IX, που θα φέρει τον υπότιτλο Ascension, θα είναι το τελευταίο της τρίτης τριλογίας, όπου θα ξεκαθαρίζονται μια και καλή οι λογαριασμοί σας με τον Guardian. Αναμένεται να κυκλοφορήσει στο τέλος του '98 και, όπως και καθετί σήμερα, θα είναι πλήρως τρισδιάστατο δίνοντας μία μοναδική αίσθηση στο τελευταίο (;) Ultima. Το Ultima Online (το οποίο όλοι φαντάζομαι γνωρίζετε) είναι το παιχνίδι που θα φέρει το "τέλος της ιστορίας" των Ultima. Το storyline δεν σχεδιάζεται πια από τον Garriott και τους σεναριογράφους του. Το διαμορφώνουν καθημερινά οι εκατοντάδες on-line gamers, ενδεχομένως και ορισμένοι από εσάς τους ίδιους.



ΨΗΦΙΣΤΕ
ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ
Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:
1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 45, 49, 50, 51, 52, 53, 68, 69, 75, 79, 80

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο..................... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Ξεκινάμε με τον Πειραιά που διαθέτει μία άκρως ενδιαφέρουσα και πλούσια τοπική αγορά, η οποία, όπως είχαμε την ευκαιρία να διαπιστώσουμε "ιδίοις όμμασι", δεν έχει να ζηλέψει σε τίποτα τα κεντρικά καταστήματα της Αθήνας, αφού διαθέτει μεγάλη ποικιλία σε όλα τα είδη που αφορούν στην Πληροφορική, είτε με προορισμό τον απλό χρήστη είτε ακόμα και για τις πλέον επαγγελματικές ανάγκες στο χώρο της μηχανογράφησης.

Οπως θα παρατηρήσετε κι εσείς διαβάζοντας τη στήλη, δεν είναι λίγα εκείνα τα καταστήματα που έκαναν ενδιαφέρουσες προσφορές προς όλους εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Αν, λοιπόν, προγραμματίζετε αυτή την εποχή αγορές υπολογιστή, hardware, multimedia τίτλων, παιχνιδιών κ.λπ., μπορείτε να επισκεφθείτε τα καταστήματα αυτά με το αγαπημένο σας περιοδικό υπό μάλης (φυσικά εννοούμε το "PC Master", δεν φαντάζομαι να σκέφτεστε τίποτα καλύτερο!) και να ζητήσετε την προσφορά που διαβάσατε στη στήλη μας.



τα ΠΑΙΔΙΑ του ΠΕΙΡΑΙΑ



Από το παρόν τεύχος μια νέα στήλη ξεκινά, με σκοπό να σας παρουσιάζει κάθε μήνα τα καταστήματα Πληροφορικής που υπάρχουν στις γειτονιές της Αθήνας και του Πειραιά, τα οποία ίσως να μη γνωρίζατε πως βρίσκονται... τόσο κοντά σας!



Στη συνέχεια, κάτι που ενδιαφέρει τους υπεύθυνους των ίδιων των καταστημάτων: Κάθε μήνα, το "PC Master" θα γνωστοποιεί μέσω του "Local Market" τις περιοχές με τις οποίες θα ασχοληθεί η στήλη την αμέσως επόμενη φορά. Οσοι έχετε κάποιο κατάστημα εκεί και πιστεύετε πως οι αναγνώστες του περιοδικού μας καλό θα ήταν να το γνωρίζουν, επικοινωνήστε στα τηλέφωνα του περιοδικού (9238672-4) ή στο fax 9216847 και ζητήστε την κ. Μαρίλη Ηλιάδου, προκειμένου να συμπεριληφθείτε και εσείς στην παρουσίαση.

Φίλοι μας, καλές αγορές!



ΑΝΑΛΥΣΙΣ



Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312
Ετος ίδρυσης: 1991
Υπεύθυνος: κ. Βεντούρης
Αποκλειστική διάθεση: Κόμβος HOL/ Compaq Premier partner



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

1) Υπολογιστής QUEST WINNER Di Pentium II 400 MHz, Motherboard Seattle BX Chipset, 64MB RAM, HDD Western Digital 4,3GB HDD, Creative DVD, VGA ATI Xpert@Play AGP 4MB-8MB, SoundBlaster 64 Awe Value, Speakers Creative PcWorks CSW 100
Εγγύηση 3 χρόνια
690.000 δρχ. (Εκπτωση 10%)
2) Οθόνη NEC A500 15"
87.000 δρχ. (Εκπτωση 10%)

Η παρούσα προσφορά ισχύει μέχρι εξαντλήσεως του stock. Οι τιμές δεν περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18% και είναι μόνον τοις μετρητοίς.

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



Πλουμπίδη 4-6, Τηλ.: 4009557, Fax: 4003706
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος: κ. Καραπάνος
Αποκλειστική διάθεση: Barracuda Dent (ιατρικό software)



E-mail: anaptixi@athena.domi.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

1) Ετήσια συνδρομή Internet (OTEnet) + Modem εξωτερικό 33600, 82.000 δρχ. + ΦΠΑ (από 101.000 δρχ.)

GAME BUSTER



Κουντουριώτου 166, Τηλ.: 4113723, Fax: 4113724
Ετος ίδρυσης: 1997
Υπεύθυνος: κ. Ξενάκης
Αποκλειστική διάθεση: LOGIC 3 για τον Πειραιά



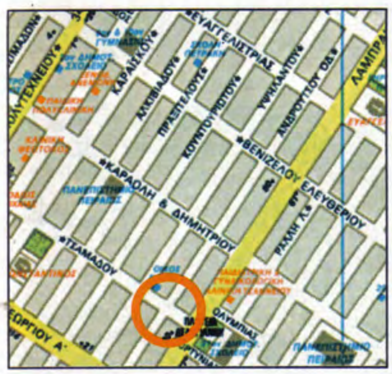
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ

Joystick PC Phantom (Logic 3) από 16.500 μόνο 12.500 δρχ.
Joystick PC Trident Pad (Logic 3) από 15.500 μόνο 11.000 δρχ.
Ισχύει έως 15/6/98.

COMPUTER ALFA



Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503
Ετος ίδρυσης: 1996
Υπεύθυνος: κ. Κουφάκης



E-mail: chris@acom.ath.forth-net.gr
URL: www.acom.gr

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
PC Flight Pro 30% έκπτωση



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
1) Επιταχυντής γραφικών DIAMOND MONSTER II 8MB 69.000 δρχ. + ΦΠΑ (έκπτωση 20%)
2) Κάρτα οθόνης Matrox Productiva 8MB, AGP 30.000 δρχ. + ΦΠΑ (έκπτωση 20%)

COMPUTERLAND SERVICES



Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Κερατσίνι, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878
Ετος ίδρυσης: 1994



Υπεύθυνος: κ. Φασάκης
Αποκλειστική διάθεση: DAKAR PRO (Η/Υ κατασκευές)

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
Pentium 200 MMX, 32MB RAM, HDD 2.1 GB, Monitor 15" Digital, 32 CD-ROM Πληκτρολόγιο, Mouse, Κάρτα ήχου 16 bit, 2 Ηχεία 120 Watt, Super VGA 4MB
390.000 δρχ. + ΦΠΑ (έκπτωση 18%)

DATA FIRST



Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356
Ετος ίδρυσης: 1996
Υπεύθυνος: κ. Βαμβακάρης
Αποκλειστική διάθεση: Αντιπρόσωπος PACKARD BELL
E-mail: datafirst @ internet.gr



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
Pentium 233 MMX, ATX motherboard DIMM 32MB SDRAM, HDD 3,26GB Quantum, AGP Diamond Stealth VIPER 4MB, Multi Daewoo 1509B Monitor, TEAC 32x CD-ROM drive, Microsoft Mouse, SoundBlaster 64 AWE
320.000 δρχ. + ΦΠΑ (από 350.000 δρχ.)

DATABIT



Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343 - 4227087, Fax: 4226343 - 4227087,
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Τσάνταλης
E-mail: databit@otenet.gr

IBS ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ



Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4224242
Fax: 4224243
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Κορονιός
Αποκλειστική διάθεση: Συνδρομές Forthnet στον Πειραιά
E-mail: ibs@ath.forthnet.gr
URL: www.ibsgr.com

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
Matrox III 3D
3D upgrade for fast games play support
Extra special graphics
35.000 δρχ. + ΦΠΑ (από 44.000 δρχ.)

INTEGRAL COMPUTING SYSTEMS



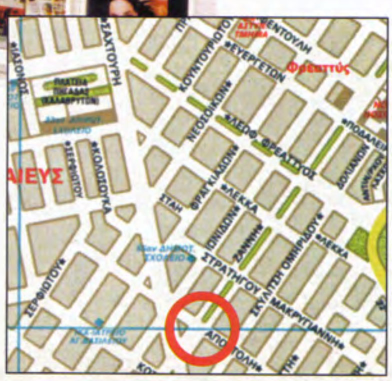
Λ. Χατζηκυριακού 15-17, Τηλ.: 4283816
Fax: 4183816
Ετος ίδρυσης: 1989
Υπεύθυνος: κ. Κοντός
Αποκλειστική διάθεση: Plato (Πειραιάς)
E-mail: integral@hol.gr
URL: www.hol.gr/integral

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
INTEGRAL PC 5/200 MMX
Pentium 200MMX, Motherboard Opti ISA/PCI, RAM 32MB EDO, SVGA PCI 1MB-2MB, Windows 95
95.000 δρχ.

MICROCHIP 2



Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146,
Fax: 4280147
Ετος ίδρυσης: 1988
Υπεύθυνος: κ. Σιάτος
Αποκλειστική διάθεση: Standard Computer (κατασκευαστής)
E-mail: peiraias@microchip.gr
URL: www.microchip.gr



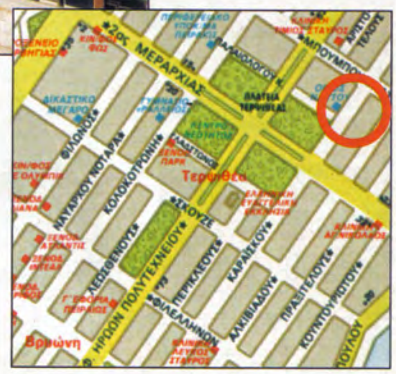
ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
10% έκπτωση σε όλα τα PC games.

MICROPOLIS



Μπουμπουλίνας 34,
Τηλ.: 4297176
Fax: 4297167
Ετος ίδρυσης: 1989
Υπεύθυνος: κ. Παρθενίου

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
Pentium 200 MMX, Motherboard QDI 32MB EDO RAM, Diamond Stealth 2240 (2MB), HDD 3,2 GB Western Digital, Windows 95, 24x CD-ROM Hitachi SoundBlaster 16, Ηχεία 80 Watt, Οθόνη 15" Philips
238.000 δρχ. + ΦΠΑ



MULTIMEDIA WORLD



Αφεντούλη 10,
Τηλ.: 4182123
Fax: 4287157
Ετος ίδρυσης: 1996
Υπεύθυνος: κ. Ηλιάδης
E-mail: cosmos@athens.mbn.gr

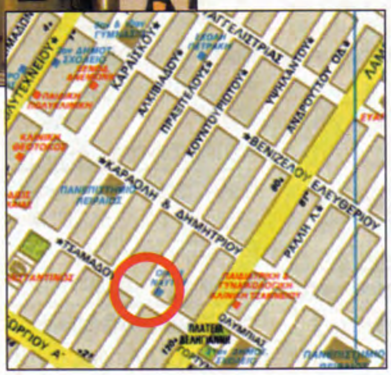


ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
12% έκπτωση σε όλα τα PC games.

PENTA SYSTEMS



Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110,
Τηλ.: 4226526,
Fax: 4226528
Ετος ίδρυσης: 1995
Υπεύθυνος: κ. Παμπουκίδης



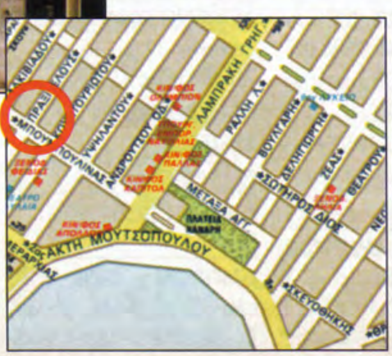
IBM Business partner

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
IBM Thinkpad 380-8AGR
Pentium 233 MMX, RAM 32MB, HDD 3.2GB,
οθόνη 12.1" HPA, Windows 95,
Βάρος 3.2 Kg
Δώρο: CD Lotus SmartSuite, Organiser, 1-2-3
710.000 δρχ. + ΦΠΑ (από 796.200 δρχ.)
Η προσφορά ισχύει μέχρι εξαντλήσεως του στοκ.

SILICON STAR



Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801
Fax: 4296222
Ετος ίδρυσης: 1996
Υπεύθυνος: κ. Καπλάνογλου
E-mail: sysadm@silicon-star.com URL: www.silicon-star.com



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
Modem US Robotics Sportster μαζί με τρίμηνη σύνδεση HOL
49.000 δρχ. + ΦΠΑ
(από 58.000 δρχ.)

STEP



Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391
Fax: 4184391
Ετος ίδρυσης: 1994
Υπεύθυνος: κ. Ελευθερίου



Αποκλειστική διάθεση: LINUX (Software για δίκτυα)
E-mail: step@otenet.gr

TELECLUB



Κουντουριώτου 166-168,
Τηλ.: 4227379
Fax: 4131168
Ετος ίδρυσης: 1996
Υπεύθυνος: κ. Μωραΐτης
E-mail: teleclub@otenet.gr
URL: www.teleclub.gr



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΟΣ
FIFA 98
Από 9.900 + ΦΠΑ, μόνο 7.600 δρχ. + ΦΠΑ

ΣΤΟ ΕΠΟΜΕΝΟ ΤΕΥΧΟΣ...

...σειρά έχουν τα καταστήματα ειδών Πληροφορικής (συμπεριλαμβάνονται ακόμα τα Computer Clubs, Net Cafe κ.λπ.) των περιοχών Καλλιθέας και Μοσχάτου.

ΑΘΗΝΑ

ACTIVE COMPUTER SYSTEMS
Ασκληπιού 189, Τηλ.: 6462900

BIG CITY
Λ. Αλεξάνδρας 48, Π. Αρεως
Τηλ.: 8211117,
Fax: 8212484

DISCOVERY
Παπαρηγοπούλου 15, Τηλ.: 3312680, Fax: 3312682

E-MOTION
Λ. Συγγρού 5,
Τηλ.: 9248963

GAMEBUSTER II
Χαλκοκονδύλη 24-26, Τηλ.: 5242709

HARD & SOFT/ΚΥΡΗΚΟΣ ΝΕΚΤΑΡΙΟΣ
Παρασίου 3, Αγ. Παντελεημονας 10440, Τηλ.: 8838510, Fax: 8232432

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, Τηλ.: 3410940, Fax: 3452386

MICROLAND
Βριλησσού 80, Τηλ.: 6459581, Fax: 6461919

ΑΡΞΙΣ
Πατησίων 50, Τηλ.: 8253601-2, Fax: 8253602

ΚΟΛΙΟΠΟΥΛΟΣ
Λ. Αλεξάνδρας 56, Τηλ.: 8238170, Fax: 8211354

ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ
Ζαΐμη 20, Τηλ.: 8841411-3, Fax: 8838614

GAME BUSTER
Χαλκοκονδύλη 24-26
Τηλ.: 5242709

MULTIMEDIA CENTER
Β. Κωνσταντίνου 7, Τηλ.: 7259172, Fax: 7251784

Χ. ΑΞΑΡΛΗΣ
Ακαδημίας 96-98,
Τηλ.: 3815483, Fax: 3822478

ΝΙΚΑΜ
Αβέρωφ 25, Τηλ.: 8251497, Fax: 8251497

OASIS COMPUTER SHOP AEBE
Μάρνη 1 & Πατησίων 10433, Τηλ.: 5227591,
Fax: 5227592

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4,
Τηλ.: 3828600, 3846083

ΠΛΑΙΣΙΟ
Service & Upgrade
Ζαΐμη 10, Αθήνα
Τηλ.: 3846483, 3846433, 3844001, fax: 3806928

SOFTWARE CENTER
Χαλκοκονδύλη 22,
Τηλ.: 5235260, Fax: 5235260

ΑΓ. ΑΝΑΡΓΥΡΟΙ

MICROWINS
Τριπόλεως 44, 13561, Τηλ.: 2617525, Fax: 2617525

MULTINEDA
Αγ. Αναργύρων 5, Εμπ. Κέντρο Αγ. Αναργύρων,
Τηλ.: 2636410, Fax: 2405803

TELECLUB
Κύπρου & Πλάτωνος 20
Τηλ.: 2619059

ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ

C-TEC
Αγ. Δημητρίου 56, Τηλ.: 9250264, Fax: 9737840

ΤΕΣΤ
Αγ. Δημητρίου 263, Τηλ.: 9885396, Fax: 9885792

ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ

CD-CORNER
Αγ. Ιωάννου 102
Τηλ.: 6012256

FUTURELAND
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6015535, Fax: 6004221

KIDNET
Αγ. Ιωάννου & Σχολείου 2, Τηλ.: 6005380, Fax: 6005740

NET WALKER
Αγ. Ιωάννου 18-20, 15342, Τηλ.: 6002058, Fax: 6001675

TOP SYSTEMS
Χαλανδρίου 5,
Τηλ.: 6006405, 6081096

ΑΙΓΑΛΕΩ

AM COMPUTER
Γρηγ. Κυδωνίων 17, Τηλ.: 5987587, Fax: 5983717

CD-ROM Center
Ρήγα Φεραίου 25,
Τηλ.: 5312966

COMPUTER ALFA
Θηβών 360, Τηλ.: 5313336
Fax: 5310419

D.C.S.
Μιλτιάδου 2, Τηλ.: 5313947
Fax: 5313598

INFOCOM AUTOMATION
Θηβών 339,
Τηλ.: 5390260

INTRASEC HELLAS
Νικολ. Πλαστήρα 87,
Τηλ.: 5914229

GAME BUSTER
Χρυσοστόμου Σμύρνης & Σμύρνης 14, Τηλ.: 5317240

MICROCHIP 5
Ιεράς Οδού 289, Τηλ.: 5313220, Fax: 5313323

OFFICELAND
Θηβών 305 & Πανοπούλου 6, Τηλ.: 5611196, Fax: 5390334

SILICON STAR
Θηβών 322, Τηλ.: 5397071

TELECLUB
Θηβών 365
Τηλ.: 5316646, 5316645

ΑΛΙΜΟΣ

MULTIRAMA/ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Βουλιαγμένης 534, Τηλ.: 9966660

ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ

ΑΝΔΡΙΑΚΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Αργολίδος 22,
Τηλ.: 6480501

BIT & BYTE
Λασκάρεως 41, Τηλ.: 6424150, Fax: 6411629

COMPUTER POWER
Πλατεία Αγ. Δημητρίου, Τηλ.: 6443181

INFOTEL
Λάμψα 11, Τηλ.: 6496172, Fax: 6496112

LEX COMPUTERS SYSTEMS
Κηφισίας 27α, Τηλ.: 6429600, Fax: 6429477

RANDOM
Λ. Αλεξάνδρας 9, 11473, Τηλ.: 6461266, Fax: 6461267

SILICON STAR
Πανόρμου 4, 11522, Τηλ.: 6466811, Fax: 6464794

UNITECH INTERNATIONAL
Αρκαδίας 16, Τηλ.: 7488881, Fax: 7488882

ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ

KIM DATA SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 64,
Τηλ.: 9952410,
Fax: 9943396

MICROCHIP COMPUTER SYSTEMS
Αργυρουπόλεως 42, 16451, Τηλ.: 9961945-7

PANSYSTEM
Λ. Βουλιαγμένης 583, Τηλ.: 9962680, Fax: 9962646

PC WORKS
Χρυσοστόμου Σμύρνης 28, 16452, Τηλ.: 9936811, Fax: 9936811

TELECLUB
Γερουλάνου 85
Τηλ.: 9946271-2

ΓΡΑΜΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Αργυρουπόλεως 20, Τηλ.: 9957657

ΑΣΠΡΟΠΥΡΓΟΣ

G.P. PRECIOUS
Πλάτωνος 1, Τηλ.: 5575733, Fax: 5575733

ΑΧΑΡΝΑΙ

GENCOME INFOCOM
Δεκελείας 22, Αχαρναί,
Τηλ.: 2400690-1

NETWORK
Ηρ. Πολυτεχνείου 7, Τηλ.: 2400686, Fax: 2463479

ΒΟΥΛΑ

BSM ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ
Βασ. Παύλου102-104,
Τηλ.: 9659413,
Fax: 9659414

ΒΡΙΛΗΣΣΙΑ

DBS
Λ. Πεντέλης 34,
Τηλ.: 6894470, Fax: 6894471

ΒΥΡΩΝΑΣ

COMPUTER STORM
Χρ. Σμύρνης 8 & Ηπείρου 1, 16231, Τηλ.: 7265979, Fax: 7265978

ΓΑΛΑΤΣΙ

AVAX-SKI COMPUTERS
Λαμπρινής 39, 11146, Τηλ.: 2133883, Fax: 2133883

FIBER COMPUTER SYSTEMS
Αγ. Γλυκερίας 17, Τηλ.: 2137500, Fax: 2137537

ΓΛΥΦΑΔΑ

E-MOTION
Ι. Μεταξά 19
Τηλ.: 8980169, Fax: 8982484

ALGETRONICS
Ι. Μεταξά 39, Εμπ. Κέντρο ΠΛΑΖΑ, Τηλ.: 8945079

PLAY CENTER
Μυστρά 114, Τηλ.: 9603701

TELECLUB
Γιαννιτσοπούλου 3
Τηλ.: 9681626

ΓΟΥΔΙ

BABYLON COMPUTERS
Νικ. Ξυλούρη 7-9, 15773, Τηλ.: 7489622-3, Fax: 7487083

ΔΑΦΝΗ

ASMACOM HELLAS
Τηλ.-Fax: 9765992-3

COMPUMASTER
Ιμβρου 17, Τηλ.: 9768684

INTERGRADE
Εθν. Μακαρίου 29-31, 17235, Τηλ.: 9710473, Fax: 9251261

ΕΛΕΥΣΙΝΑ

C.D.S. COMPUTER APPLICATION
Ελ. Βενιζέλου 4, Τηλ.: 5541336, Fax: 5546078

ΜΕΤΡΩ ΕΠΕ
Χατζιδάκη & Παγκάλου, Τηλ.: 5540870, Fax: 5540292

ΕΞΑΡΧΕΙΑ

ALPHA COMPUTER
Στουρνάρη 7, Τηλ.: 3838795, Fax: 3838693

A.S. ELECTRONICS
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828000

CD-CORNER
Μπόταση & Στουρνάρη
Τηλ.: 3840482

COMPUPLUS
Στουρνάρη 21, Τηλ.: 3845265

COMPUTER SUPPORT
Μπόταση 5, Τηλ.: 3801076, Fax: 3302221

COSMODATA
Στουρνάρη 27, Τηλ.: 3815921, Fax: 3815905

ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Στουρνάρη 9, 10683, Τηλ.: 3833357, Fax: 3843561

DATAPOINT
Μπόταση & Σολωμού, Τηλ.: 3303039

INFOWORLD
Μετσόβου 26, Τηλ.: 8254726, Fax: 8254726

INFOWORLD
Ζαΐμη 28, 10683, Τηλ.: 8236141, Fax: 8236141

ISO TECHNICA
Μπόταση 14, Τηλ.: 3304570, Fax: 3304570

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Μπόταση 4, Τηλ.: 3828600, 3846083

MICROPOLIS I
Στουρνάρη 49, Τηλ.: 3841188, Fax: 3841282

MULTIMEDIA CENTER
Σολωμού 34, Τηλ.: 3300330 Fax: 3300331

MULTIRAMA
Στουρνάρη 33 & Τζωρτζ, Τηλ.: 3829106

NEW CREATION
Στουρνάρη 27γ, 10682, Τηλ.: 3304640-1, Fax: 3304618

PACOLASER
Μπόταση 2, Τηλ.: 3815808, Fax: 3816302

RAM SHOP ΕΠΕ
Σουλτάνη 19, 10682, Τηλ.: 3843636, Fax: 3303111

S.H.S. ΕΠΕ
Μπόταση 18 & Στουρνάρη, Τηλ.: 3304500, Fax: 3304505

SILICON VALLEY
Μπόταση 14, Τηλ.: 3802397

SMART OFFICE
Στουρνάρη 57, Τηλ.: 5245784, Fax: 5222120

TRANSPUTER COMPUTER SHOP
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3812302

VERTIGO ΕΠΕ
Μπόταση 6,10682, Τηλ.: 3824536, Fax: 3806801

WING COMPUTERS
Σολωμού 24, Τηλ.: 3844072, Fax: 3844072

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΥΛΙΚΑ
Στουρνάρη 17α, Τηλ.: 3816232, Fax: 3812064

ΚΛΕΙΔΑΡΙΘΜΟΣ ΑΕ
Στουρνάρη 37Β, 10682, Τηλ.: 3829629, Fax: 3817950

ΟΜΙΛΟΣ ΕΠΙΧ/ΣΕΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ
Σολωμού 29, Τηλ.: 3304527-9, Fax: 3812064

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ Α. & ΣΙΑ ΟΕ
Στουρνάρη 35 & Τζωρτζ, 10682, Τηλ.: 3841826, Fax: 3848254

ΠΛΑΙΣΙΟ COMPUTERS
Στουρνάρη 24, Τηλ.: 3844001, Fax: 3831816

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

COMPUTER LINE
Αμφιγενείας 3, Τηλ.: 7488875, Fax: 7488875

FILE.64
Ηρ. Πολυτεχνείου 64, Τηλ.: 7716850, Fax: 7716335

SOFTDESIGN COMPUTERS
Γ. Παπανδρέου 2, Τηλ.: 7779451, Fax: 7779451

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Πολυτεχνειούπολη (εντός ΕΜΠ) Τηλ. κέντρο: 3809821, fax: 3848254

TELECLUB
Δημοκρατίας 14 & Λεωφ. Παπάγου Τηλ.: 7484977

ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ

CENTRAL COMPUTER SHOP
Πανταζή 2α, Τηλ.: 9765996, Fax: 9765315

MICRO CHOICE
Πύργου 1, 16345, Τηλ.: 9941611, Fax: 9941611

MICROCHIP 8
Πρωτόπαπα 59, Τηλ.: 9968008

SMM
Λ. Βουλιαγμένης 401, Τηλ.: 9710512, Fax: 9705171

ΙΛΙΣΙΑ

KIM DATA SYSTEMS
Μιχαλακοπούλου 38, Τηλ.: 7216318, Fax: 7212637

ΚΑΛΛΙΘΕΑ

BALDER COMPUTER SYSTEMS
Δοϊράνης 148 & Σκρα, 17673, Τηλ.: 9578785, Fax: 9578785

COMMERCIAL FUTURE LINE
Λασκαρίδου 99, Τηλ.: 9598530, Fax: 9588118

COMPULAND
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 9565284, Fax: 9565284

CYBERLINE COMPUTERS
Σαπφούς 104 & Ματζαγριωτάκη, 17676, Τηλ.: 9531002, Fax: 9531003

IDEAL SOFT
Αργυρουπόλεως 9, Τηλ.: 9579015, Fax: 9576454

ISOTECHNICA
Θησέως 302 Τηλ.: 9304024, fax: 9304255

MEDIA STORE
Λυκούργου 97-99, Τηλ.: 9560789

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Θησέως 146 (Πλ. Δαβάκη), Τηλ.: 8034850

ONE WAY
Λασκαρίδου 112 Τηλ.: 9565383, 9565683

SECTOR C & P
Δοϊράνης 70, Τηλ.: 9578720, Fax: 9581215

TELECLUB
Θησέως 60 Τηλ.: 9574371, 9588503

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ
Θησέως 62, Τηλ.: 9531817, Fax: 9531818

ΚΑΤΩ ΠΕΤΡΑΛΩΝΑ

IMAGE COMPUTERS
Πανδώρου 1, 11853, Τηλ.: 3410940-1, Fax: 3452386

MICROCHIP 10
Χαμοστέρνας 24, Τηλ.: 3412800

ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

AM COMPUTERS
Παπανικολή 32 , Τηλ.: 4618252

COMPUTERLAND SERVICES
Αντ. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Τηλ.: 4003878, Fax: 4003878

ΚΗΦΙΣΙΑ

DATA GATE
Ελ. Βενιζέλου 139, Τηλ.: 6203929

ONE WAY
Κασσαβέτη 9 Τηλ.: 6234077

MEDIA INTERACTIVE
Λ. Κηφισίας 232 (Εμπορικό κέντρο "ΠΛΑΤΑΝΟΣ") Τηλ.: 8084564

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Λ. Κηφισίας 328, Τηλ.: 6233183

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Κολοκοτρώνη 10, Τηλ.: 6231854

SOFTWARE CENTER
Κηφισίας 263 (Εμπ. Κέντρο SEE & SHOP) Τηλ.: 8018978

ΚΟΛΩΝΑΚΙ

ALFA SOFT
Ηροδότου 8, Τηλ.: 7227205, Fax: 7222462

ΚΟΛΩΝΟΣ

A.S. ELECTRONICS
Λένορμαν 166, 10444, Τηλ.: 5253353, Fax: 5253353

FREE BYTES
Β. Ηπείρου 62, Τηλ.: 5132673

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Λένορμαν 166, Τηλ.: 5253353

T & K
Λένορμαν 145 & Τριπόλεως, Τηλ.: 5251942, Fax: 5125600

ΚΟΡΥΔΑΛΛΟΣ

AM COMPUTER
Ταξιαρχών 142, Τηλ.: 5398572, Fax: 5983717

WING COMPUTER
Γρηγ. Λαμπράκη 153, Κορυδαλλός, Τηλ.: 4940047

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΠΕΙΡΑΙΑ
Καρυταίνης 2 & Ταξιαρχών, Τηλ.: 4966696

ΚΥΨΕΛΗ

MF SYSTEM (ΜΙΧΑΛΗΣ ΦΩΤΟΓΛΟΥ)
Λέλας Καραγιάννη 14, Τηλ.: 8564265

ONE WAY
Φωκίωνος Νέγρη 9 & Αγαθουπόλεως Τηλ.: 8561366-7

TELECLUB
Κυψέλης 22 & Ύδρας Τηλ.: 8842998

ΛΑΜΠΡΙΝΗ

DIGITAL EXCHANGE
Συρακουσών 97, Τηλ.: 2182894, Fax: 2183639

ΜΑΡΟΥΣΙ

DISCOVERY
Κηφισίας 83, Τηλ. κέντρο: 808745

INFOTRUST
Γράμμου & Κηφισίας 73, 15124, Τηλ.: 8020663, Fax: 8025132

MEDIAGORA
Κηφισίας 62, Τηλ.: 6808590, Fax: 6808591

ΔΙΟΔΟΣ
Τηλ.: 8050178, Fax: 8051341

ΕΠΙΛΟΓΗ
Β. Σοφίας 64, 15124, Τηλ.: 8065575, Fax: 8062262

ΜΕΛΙΣΣΙΑ

MULTIRAMA
Λ. Δημοκρατίας 36, Τηλ.: 8034850

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Φαβιέρου 5, Τηλ.: 2892000-30

ΜΟΣΧΑΤΟ

CD LAND
Ρήγα Φεραίου 32, Τηλ.: 9380347, Fax: 9308924

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ

ASTRA ELECTRONICS
Τηλ.: 6205339

E-MOTION
Χ. Τρικούπη 151 Τηλ.: 8001140, 8001795

ONE WAY
Χ. Τρικούπη 135

ΝΕΑ ΙΩΝΙΑ

AVIA COMPUTER CENTER
Αλ. Παναγούλη 37, Τηλ.: 2717530, Fax: 2717530

COMPUTER ALFA
Λ. Ηρακλείου 266, Τηλ.: 2717663, Fax: 2717663

CYBERLAND COMPUTER & SOFTWARE
Λυκούργου 46, Τηλ.: 2719923-4, Fax: 2719924

GAME BUSTER
Παλαιών Πατρών Γερμανού 13 Τηλ.: 2719793

OFFICE DATA SERVICE
Σινώπης 61, Τηλ.: 2757821, Fax: 2770209

SILICON STAR
Ελ. Βενιζέλου 140, Τηλ.: 2720091

ΝΕΑ ΣΜΥΡΝΗ

COMPUTER CORNER
Αγ. Σοφίας 98, Τηλ.: 9317800

DATA ELECTRONICS
Ανδριανουπόλεως 25α, Τηλ.: 9370368

GAMEBUSTER
Ομήρου 41-43, 17121, Τηλ.: 9310576

I/O SYSTEMS-MICROSTORE
Ελ. Βενιζέλου 24, Τηλ.: 9328433, Fax: 9328433

MEDIA INTERACTIVE
Ομήρου 41-43 (Εμπορικό κέντρο ΕΠΙΚΕΝΤΡΟ) Τηλ.: 9310576

MICROCHIP
Βίαντος 14, Τηλ.: 9311313, Fax: 9311313

SYSTEMS TECHNOLOGY
Βίαντος 16, Τηλ.: 9311312, Fax: 9313221

TECHNICOM
Πλαστήρα 129, 171 22
Τηλ.: 9560317
Fax: 9309638

Ν. ΗΡΑΚΛΕΙΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP COMPUTERS ΕΠΕ
Λ. Ηρακλείου 389, Τηλ.: 2851401-3

INFINITUM
Σωτ. Πέτρουλα 8, Τηλ.: 2776453, Fax: 2779137

NETCOM
Πευκών 96, Τηλ.: 2812933

ΝΕΟΣ ΚΟΣΜΟΣ

AVIETTE
Καλλιρρόης 22α, Τηλ.: 9221331, Fax: 9248231

PENTAGON
Λ. Συγγρού 5, Τηλ.: 9223079, Fax: 9243172

SILICON STAR
Ηλία Ηλιού 8,
Τηλ.: 9212121

Ν. ΨΥΧΙΚΟ

MICROCHIP GROUP
MICROCHIP, ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ, Μεσογείων 245

ΝΙΚΑΙΑ

COMPUTER ALFA
Πλ. Δαβάκη 5, Τηλ.: 4951455, Fax: 4951455

M.B. COMPUTERS
Γρεβενών 72, Τηλ.: 4921600, Fax: 4921600

MICROCHIP 7
Π. Ράλλη 114, Τηλ.: 4945520, Fax: 4945520

OFFICE DATA SERVICE
Π. Ράλλη 453, Τηλ.: 4913411, Fax: 4251171

RAD HARDWARE & SOFTWARE
Π. Ράλλη 219, Τηλ.: 4912088, Fax: 4928432

SYMMETRY COMPUTER & SOFTWARE
Π. Ράλλη 329, Τηλ.: 4922813, Fax: 4922813

NIKAIA COMPUTERS
Π. Ράλλη 170, Τηλ.: 4965511, Fax: 4951816

ΠΑΓΚΡΑΤΙ

CD-CORNER
Ιφικράτους 10

OPTION SYSTEM & SOFTWARE
Φιλολάου 38, Τηλ.: 7521209, Fax: 7521209

ΠΑΛΑΙΟ ΦΑΛΗΡΟ

2 A&D COMPUTERS
Εσπέρου 25-27, Τηλ.: 9824376, Fax: 9824376

COMPUTER CLUB
Κονίτσης 14, Τηλ.: 9429233

ΠΑΤΗΣΙΑ

ΧΑΡΤΣΙΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ
Επιδάμνου 25, Τηλ.: 2280432, Fax: 2024368

ΠΕΙΡΑΙΑΣ

COMPUTER ALFA
Τσαμαδού 71, Τηλ.: 4225207, Fax: 4225503

DATA FIRST
Δεληγιώργη 120, Τηλ.: 4131356

DATABIT
Βασ. Γεωργίου 13 & Δεληγιώργη, Τηλ.: 4226343

I.B.S.
Γρ. Λαμπράκη 112-114, Τηλ.: 4177364, Fax: 4132231

INTERGRAL COMPUTING SYSTEMS
Λ. Χατζηκυριάκου 15-17, Τηλ.: 4283816, Fax: 4183816

GAME BUSTER
Κουντουριώτου 166
Τηλ.: 4113723

MICROCHIP
Σαχτούρη 92 & Αποστόλη 47, Τηλ.: 4280146, Fax: 4280147

MICROPOLIS II
Μπουμπουλίνας 34, Τηλ.: 4297176, Fax: 4297167

MULTIMEDIA WORLD
Αφεντούλη 10, Τηλ.: 4182123, Fax: 4287157

PC SOLUTIONS
Χαρ. Τρικούπη 15, Τηλ.: 4286181, Fax: 4286181

PENTA SYSTEMS
Τσαμαδού 67 & Υψηλάντου 110, Τηλ.: 4226526, Fax: 4226528

SILICON STAR
Πραξιτέλους 165-167,
Τηλ.: 4297801

SILICON STAR
Φίλωνος 99, Τηλ.: 4227290, Fax: 4227289

STEP
Ακτή Μουτσοπούλου 36, Τηλ.: 4184391, Fax: 4184391

TELECLUB
Κουντουριώτου 165-168
Τηλ.: 4227379 (5 γραμμές),
Fax: 4131168
Τμήμα χονδρικής: Τηλ.: 4131169

ΑΝΑΛΥΣΙΣ
Ομ. Σκυλίτση 48, Τηλ.: 4114396, Fax: 4114312

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ

CD-CORNER
Καλαμών 8

DATA POWER
25ης Μαρτίου 36, Τηλ.: 5762867, Fax: 5762819

DMS LOGIC
Κωνσταντινουπόλεως 228 και Θηβών, Τηλ./Fax: 5734411

ELEC HELLAS
Βασ. Αλεξάνδρου 64, Τηλ.: 5717517, Fax: 5752986

INTERNATIONAL COMPUTER CENTER
Θηβών 248,
Τηλ.: 5782119

MICRO ADVICE
Αιμ. Βεάκη 23, Τηλ.: 5745210,

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ
Θηβών 177, Τηλ.: 5781528

PC-CENTER ΕΠΕ
Αιμ. Βεάκη 49, 12134, Τηλ.: 5746543, Fax: 5739371

SIL TECH
Πελασγίας 96, Τηλ.: 5743025, Fax: 5743807

TELECLUB
Παν. Τσαλδάρη & Κ. Βάρναλη
Τηλ.: 5782379, Fax: 5726089

ΣΕΠΟΛΙΑ

ΙΝΦΟΔΟΜΗ
Δυρραχίου 23 & Πρωτομάχους, Τηλ.: 5254188, Fax: 5253547

ΧΑΛΑΝΔΡΙ

BIG CITY
Κηφισίας 286, Σίδερα Χαλανδρίου Τηλ.: 6848007-8, fax: 6848008

CD-CORNER
Βασ. Γεωργίου 40 & Βαλαωρίτου 7, Τηλ.: 6801771

DI-MICRO
Κονίτσης 4, Τηλ.: 6845457, Fax: 6833044

MULTIRAMA-ΓΕΡΜΑΝΟΣ,
Μεσογείων 283, Τηλ.: 6745588

ONE WAY
Βασ. Κωνσταντίνου 39
Τηλ.: 6800640-2

P & G COMPUTERS
Κεφαλληνίας 72,
Τηλ.: 6774250, Fax: 6719440

TOP COMPUTER
Κολοκοτρώνη & Γκίνη 6,
Τηλ.: 6858689, Fax: 6892545

ΧΟΛΑΡΓΟΣ

BSI
17ης Νοεμβρίου 126, Τηλ.: 6511826

COMPUTERS SYSTEMS
Περικλέους 56, Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

INFOLAB
Μεσογείων 320, Τηλ.: 6544693, Fax: 6516268

TOP SYSTEMS
Περικλέους 56, (2ος όροφος CHOLARGOS CENTER) Τηλ.: 6548531, Fax: 6534039

ΨΥΧΙΚΟ

ΠΛΑΙΣΙΟ
Ομήρου 5, Τηλ.: 6779200-3

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ

BIG CITY
Α. Σβώλου 1 & Α. Παπανδρέου 212, Νεάπολη, Τηλ.:031-637618, fax: 031-638013

COMPUTECH
Κασσάνδρου 108, Τηλ.: 031-249386, Fax: 031-249386

CYBERDOME
Παύλου Μελά 24,
Τηλ.: 031-276898

DATABIT
Τυρολόης 58, Τηλ.: 031-948639, Fax: 031-918639

DATASTATION
Καρακάση 14, Τηλ.: 031-310846

DATAWORKS COMPUTERS
Αγ. Δημητρίου129, Τηλ.: 031-248028

DISCOVERY
Εγνατίας 69
Τηλ. κέντρο: (031) 287960

E-MOTION
Αγγελάκη 10
Τηλ.: 031-234444, fax: 031-239794
Βενιζέλου 44, Αμπελόκηποι
Τηλ.: 031-727320, Fax: 031-727330

EVRESIS
Εθν. Αντίστασης 15, Σίνδος,
Τηλ.: 031-796906

GAME CONNECTION
Αλ. Σβώλου 55, Τηλ.: 031-286991

GLOBAL
Νεμέας 26, Τηλ.: 031-322971, Fax: 031-322970

GLOBAL ΕΠΕ
Αλ. Παπαναστασίου 108, Τηλ.: 031-323683, Fax: 031-323320

GAME BUSTER
Βασ. Όλγας 168
Τηλ.: 031-414731

MICROCHIP CPM ΕΠΕ
Φιλιππουπόλεως 71
Τηλ.: 031-748751-61

TELECLUB
Βασ. Γεωργίου 23
Τηλ.: 031-859386, fax: 031-850974

Α. ΜΑΛΛΙΑΡΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑ
Αριστοτέλους 9,
Τηλ.: 031-279079, Fax: 031-264856

ΜΕΤΡΟΝ
Εθν. Αμύνης 15, Τηλ.: 031-264608

ΔΙΚΤΥΟ Ι
Νεστ. Τύπα 21, Τηλ.: 031-422005, Fax: 031-422577

ΔΙΚΤΥΟ ΙΙ
Πασαλίδου 82, Τηλ.: 031-454547, Fax: 031-454665

ΙΔΕΟΓΡΑΜΜΑ
Ν. Φωκά 11, Τηλ.: 031-224732, Fax: 031-287801

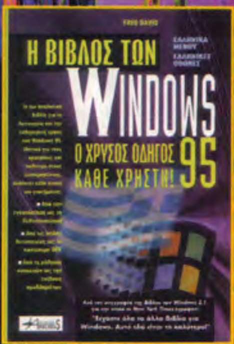
NEW LOGIC
Τσιμισκή 3,
Τηλ.: 031-551184-7

ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ
Εθν. Αμύνης 40, 546 21
Τηλ. κέντρο: (031) 243660, fax: (031) 263153

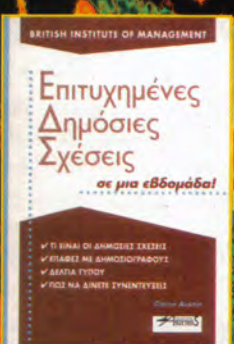
STOILAS MULTIMEDIA
Χαλκιδικής 85,
Τηλ.: 031-863555, Fax: 031-863442


THE SHOPPING Library
"Επισκεφθείτε" τις σελίδες THE SHOPPING LIBRARY, επιλέξτε τα προϊόντα που σας ενδιαφέρουν και αποκτήστε τα γρήγορα και εύκολα!
ΒΙΒΛΙΑ Πληροφορικής
ΒΙΒΛΙΑ Management
SOFTWARE
ΤΙΤΛΟΙ MULTIMEDIA
ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ
VISA
ΕΘΝΟΚΑΡΤΑ
MasterCard
EUROCARD
ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER
Ταχυδρομήστε το ένθετο δελτίο παραγγελίας
Τηλεφωνήστε 3801487
Στείλτε FAX 9242219, 9216847
Παραγγείλτε ON-LINE μέσω INTERNET
http://www.compulink.gr/mall/anubis/
ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για αγορές συνολικής αξίας άνω των 15.000 δρχ.
Ισχύει μόνο για παραγγελίες εντός Ελλάδος.









ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

Α1. ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ 3.100
Σελίδες 106

Α2. ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: ΤΑ ΠΡΩΤΑ ΣΑΣ ΒΗΜΑΤΑ ...6.200
Σελίδες 384

WINDOWS

Β1. WINDOWS 95 P.G 3.900
Σελίδες 350

Β2. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.200
Σελίδες 248

Β3. ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 160

Β4. ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 ....5.800
Σελίδες 448

Β5. Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 ....8.800
Σελίδες 736

WORD PROCESSORS

Δ1. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97.......6.800
Σελίδες 576

Δ2. WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 3.900
Σελίδες 318

Δ3. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 ....3.900
Σελίδες 216

Δ4. ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7...............4.800
Σελίδες 304

Δ5. WORD 97 ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...6.200
Σελίδες 528

GRAPHICS & CAD

Ε1. 3D STUDIO MAX............12.800
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 916

Ε2. COREL DRAW 7 ....7.900
Σελίδες 624

Ε3. COREL DRAW 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........4.600
Σελίδες 384

Ε4. ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 .....6.200
Σελίδες 356

Ε5. PHOTOSHOP 3.................5.200
Σελίδες 244

Ε6. 3D STUDIO 3&4...............9.300
Σελίδες 750

Ε7. ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ 4.200
Σελίδες 334

Ε8. AUTOCAD 14 ....6.800
Σελίδες 400

Ε9. LIGHTWAVE 3.200
Σελίδες 120

Ε10. COREL DRAW 8...............8.500
Σελίδες 600

Ε11. COREL DRAW 8 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ.........5.200
Σελίδες 384

SPREADSHEETS

Ζ1. MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P.G. 3.500
Σελίδες 248

Ζ2. MICROSOFT EXCEL 97 ....4.800
Σελίδες 256

DATABASES

Η1. MICROSOFT ACCESS 97..5.800
Σελίδες 276

Η2. SQL 5.200
Σελίδες 226

DTP

Θ1. QUARK EXPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH 5.200
Σελίδες 288

ON-LINE & INTERNET

Ι1. WEB GUIDE 6.200
Σελίδες 320

Ι2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY 9.300
Σελίδες 520

Ι3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET.............3.300
Σελίδες 112

Ι4. NETSCAPE NAVIGATOR...3.300
Σελίδες 112

Ι5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET.................9.300
Σελίδες 640

Ι6. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ 6.800
Συνοδεύεται από CD-ROM
Σελίδες 400

Ι7. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ.........................3.300
Σελίδες 136

Ι8. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML...........................3.300
Σελίδες 152

Ι9. GRAPHICAL CLIENTS.......3.300
Σελίδες 136

Ι10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET 3.900
Σελίδες 120

Ι11. WWW BROWSERS 3.300
Σελίδες 156

Ι12. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC.............3.300
Σελίδες 122

BUSINESS

BUSINESS MARKETING & ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ

Π1. ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ...................4.800
Σελίδες 256

Π2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING 2.800
Σελίδες 104

Π3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ..........................2.800
Σελίδες 108

Π4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

Π5. MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ............................4.100
Σελίδες 234

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

Ρ1. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ...........3.100
Σελίδες 104

Ρ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ.........2.800
Σελίδες 104

Ρ3. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ 2.800
Σελίδες 96

Ρ4. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ 4.100
Σελίδες 200

Ρ5. ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ 4.800
Σελίδες 302

Ρ6. ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ......4.800
Σελίδες 342

Ρ7. ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ 8.000
Σελίδες 384

Ρ8. ΕΠΕΝΔΥΤΙΚΕΣ ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΤΟΥ ΜΕΣΟΥ ΕΛΛΗΝΑ.......4.100
Σελίδες 216

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

Σ1. Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL..................4.100
Σελίδες 232

Σ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ.......2.800
Σελίδες 102

Σ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 2.800
Σελίδες 100

Σ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ...................2.800
Σελίδες 102

Σ5. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ...4.100
Σελίδες 208

Σ6. ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ ..2.800
Σελίδες 120

Σ7. 180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ 4.100
Σελίδες 280

MANAGEMENT

Τ1. Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ.............4.100
Σελίδες 168

Τ2. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT.................2.800
Σελίδες 112

Τ3. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS....................2.800
Σελίδες 112

Τ4. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ 2.800
Σελίδες 108

Τ5. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ 2.800
Σελίδες 100

I13. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW....................3.300
Σελίδες 106

I14. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET.................3.900
Σελίδες 152

I15. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP......3.300
Σελίδες 112

I16. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA.......3.300
Σελίδες 120

I17. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω..........................3.300
Σελίδες 144

I18. INTERNET EXPLORER 4...................3.300
Σελίδες 152

I19. FRONTPAGE 98 ....3.300
Σελίδες 144

MULTIMEDIA

K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ 6.800
Σελίδες 396

K2. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA...................3.900
Σελίδες 176

K3. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA 5.200
Συνοδεύεται από CD-ROM Σελίδες 184

ΔΙΚΤΥΑ

Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 ....4.600
Σελίδες 324

Λ2. INTRANETS.......................5.600
Σελίδες 394

Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ.......................3.900
Σελίδες 158

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 4.........7.900
Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB
Σελίδες 624

M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ 8.300
Σελίδες 846

M3. COBOL ANSI 85 ....6.800
Σελίδες 512

M4. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ 5.200
Σελίδες 214

M5. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ......6.800
Σελίδες 360

M6. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ JAVA ΚΑΙ JAVASCRIPT 5.200
Σελίδες 368

UNIX

N1. UNIX.................................9.300
Σελίδες 808

N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX.....3.100
Σελίδες 120

SOFTWARE

S1. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6άρι.......12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S2. ASTROCHART................12.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S3. VISUAL DOMINUS PRO (Win 3.11 & 95) v. 4.0...39.700
Νέα, επαγγελματική έκδοση
Διατίθεται σε 8 δισκέτες 3,5"

S4. SUPER ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13άρι 15.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S5. STOCK MANAGEMENT SUPER...........................49.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3.5

S6. STOCK MANAGEMENT LIGHT 29.000
Διατίθεται σε δισκέτα 3,5"

S7. Η ΑΚΡΟΠΟΛΗ ΤΩΝ ΑΘΗΝΩΝ..........................9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S8. Η ΜΑΓΕΙΑ ΤΟΥ ΣΙΝΕΜΑ...9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S9. ΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ 9.000
Διατίθεται σε CD-ROM

S10. Η ΚΑΤΑΚΤΗΣΗ ΤΟΥ ΑΡΗ..........................3.000

S11. ΟΛΥΜΠΙΑΚΟΣ -ΜΠΑΣΚΕΤ....3.000

S12. ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΠΑΣΚΕΤ ...12.000
Διατίθεται σε CD-ROM

ΔΙΑΦΟΡΑ

O1. MICROSOFT OFFICE 97 ...5.200
Σελίδες 408

O2. SURFING ΣΤΟ INTERNET ..4.100
Σελίδες 364

O3. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ..3.900
Σελίδες 278

O4. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX 3.900
Σελίδες 182

O5. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS 4.000
Σελίδες 204

O6. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ...................3.900
Σελίδες 232

O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY 3.900
Σελίδες 188

O8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH 5.900
Σελίδες 432





T6. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ................4.100
Σελίδες 224

T7. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ 2.800
Σελίδες 96

T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ........2.800
Σελίδες 100

T9. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ 2.800
Σελίδες 102

T10. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ 2.800
Σελίδες 102

T11. PROJECT ΝΩΕ 4.100
Σελίδες 256

T12. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ 2.800
Σελίδες 96

T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 88

T14. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ 4.100
Σελίδες 216

T15. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ 2.800
Σελίδες 150

T16. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ 2.800
Σελίδες 100

T17. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ........................2.800
Σελίδες 96

T18. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ 2.800
Σελίδες 112

T19. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ 4.800
Σελίδες 288

T20. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ 2.800
Σελίδες 98

T21. ΙΗΣΟΥΣ ΧΡΙΣΤΟΣ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ....4.100
Σελίδες 296

T22. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ 2.800
Σελίδες 100

T23. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ ...4.100
Σελίδες 264

ΔΙΑΦΟΡΑ

Y1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT 3.600
Σελίδες 424

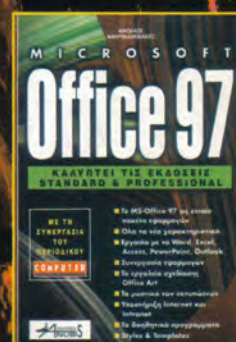
Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ..........4.800
Σελίδες 212

Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ 10.900
Σελίδες 928

Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ 3.800
Σελίδες 358

Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ...4.800
Σελίδες 350

Φ5. ΕΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΑ ΑΔΕΡΦΙΑ ΣΑΣ...................3.800
Σελίδες 280



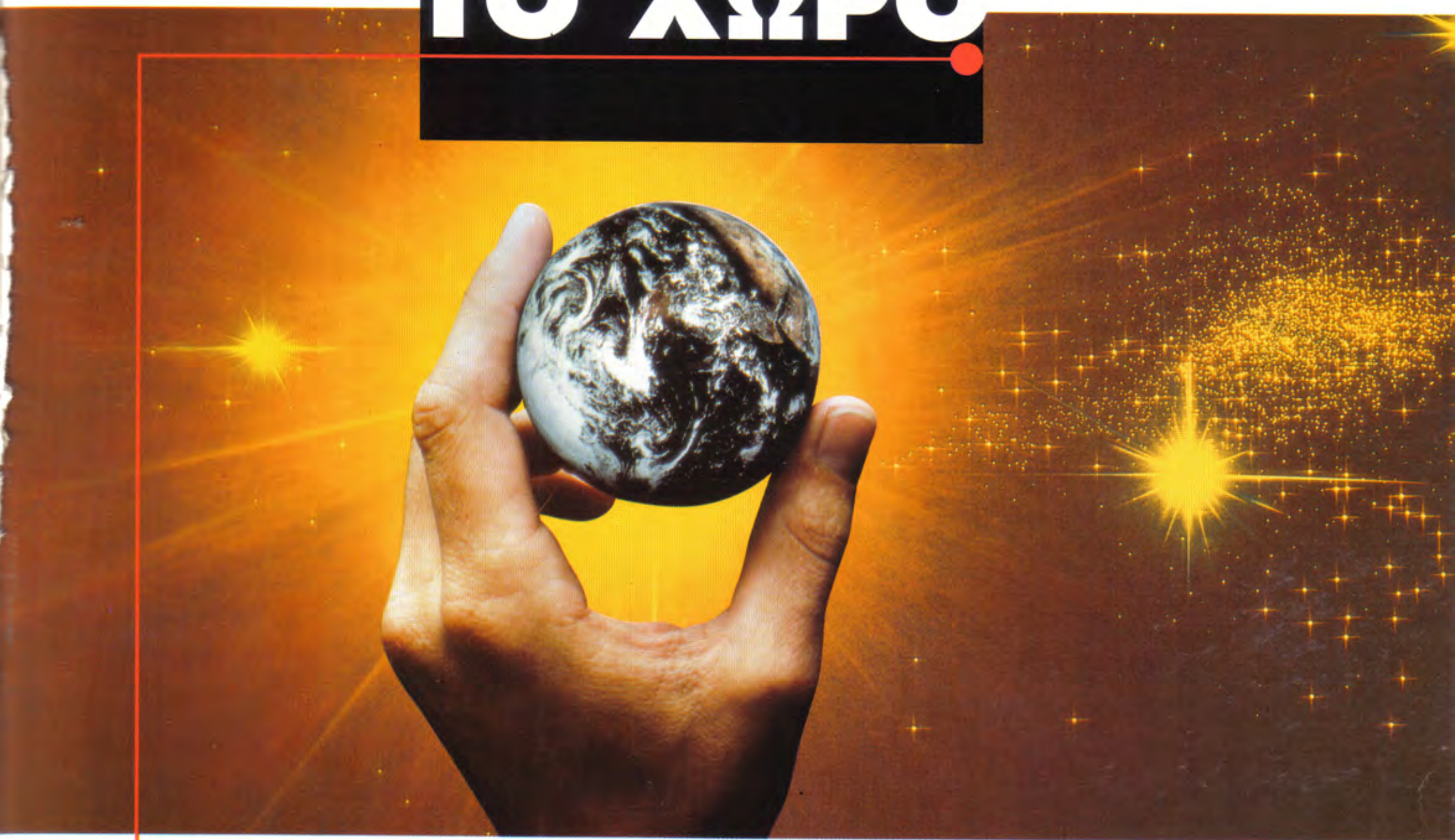


BACK LIST

- BL1. ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS .... 4.800 — *Σελίδες 350*
- BL2. WINDOWS NT P.G. .... 3.900 — *Σελίδες 442*
- BL3. WINDOWS 3.1 POWER TOOLS .... 9.300 — *Σελίδες 1.024*
- BL4. WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 198*
- BL5. ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) .... 8.300 — *Σελίδες 750*
- BL6. MS DOS 6 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 192*
- BL7. MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 314*
- BL8. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 .... 6.200 — *Σελίδες 462*
- BL9. WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 5.100 — *Σελίδες 300*
- BL10. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS .... 5.800 — *Σελίδες 226*
- BL11. COREL DRAW 6 .... 7.900 — *Σελίδες 624*
- BL12. COREL DRAW 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 344*
- BL13. AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 264*
- BL14. PHOTOSTYLER 2 .... 6.200 — *Σελίδες 226*
- BL15. AUTOCAD 13 .... 6.200 — *Σελίδες 448*
- BL16. EXCEL 5.0 FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ .... 7.900 — *Σελίδες 580*
- BL17. EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 378*
- BL18. EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ .... 3.900 — *Σελίδες 184*
- BL19. CLIPPER 5.2 .... 3.900 — *Σελίδες 232*
- BL20. DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ .... 5.800 — *Σελίδες 386*
- BL21. ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ .... 5.200 — *Σελίδες 216*
- BL22. PAGEMAKER 5.0 .... 5.200 — *Σελίδες 300*
- BL23. INTERNET P.G. .... 3.900 — *Σελίδες 384*
- BL24. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ .... 4.800 — *Σελίδες 340*
- BL25. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET .... 3.900 — *Σελίδες 224*
- BL26. INTERNET EXPLORER .... 3.300 — *Σελίδες 112*
- BL27. NOVELL NETWARE 2.2 .... 4.600 — *Σελίδες 324*
- BL28. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 .... 6.200 — *Σελίδες 412*
- BL29. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ .... 5.800 — *Σελίδες 350*
- BL30. NORTON UTILITIES .... 3.500 — *Σελίδες 412*
- BL31. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ .... 6.800 — *Σελίδες 530*

ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ

ΤΟ ΧΩΡΟ



με OTEnet

OTEnet

INTERNET PROVIDER

ΚΥΒΕΡΝΗΣΤΕ ΤΟ ΧΩΡΟ

Σήμερα, ο πιο **αξιόπιστος Internet provider** που αλλάζει τα δεδομένα και ανοίγει νέους ορίζοντες στην επικοινωνία σας, έχει την υπογραφή ενός μεγάλου ονόματος: **OTEnet**.

Με το τεχνικά **ομοιογενές** δίκτυο και την **πρωτοπορία** σε υπηρεσίες και προϊόντα, μπορείτε όχι μόνο να ταξιδέψετε στον Κυβερνοχώρο, αλλά να **κυβερνήσετε το χώρο...!**

OTEnet Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, Τηλ.: 68 98 320, Fax: 68 98 370.

http://www.otenet.gr